Referat privind necesitatea scoaterii la concurs a postului didactic de asistent universitar, poziția 38, din cadrul Departamentului Design și Arte Aplicate

perioadă nedeterminată

1. Necesitatea ocupării postului în contextul realizării obiectivelor din planul de dezvoltare al facultății

Structura postului:
Design grafic I
Design grafic aprofundat - disertație I
Design grafic II
Design grafic pentru licență
Promovarea produselor II

Stuctura postului are în vedere discipline prin intermediul cărora studenții beneficiază de competențele esențiale pentru programul de licență *Design grafic* și programele masterale *Design grafic – comunicare vizuală* și *Design de interior și de produs.* Necesitatea ocupării postului este evidențiată de aportul de competențe și abilități din partea disciplinelor cuprinse în structura postului, asigurând studenților necesarul de cunoștințe pentru a putea opera cu concepte fundamentale, proprii acestei areii vaste de discipline și programe.

Înscriindu-se în contextul realizării obiectivelor din planul de dezvoltare al departamentului considerăm că scoaterea la concurs a acestui post ar duce la dezvoltarea acestui domeniu în cadrul departamentului, conferindu-i un grad mai mare de atractivitate și competitivitate. Prin titularizarea postului, se asigură aportul de competențe practice necesare acestor programe de studii.

2. Valoarea ştiinţifică pretinsă candidaţilor

Candidaţii trebuie să deţină diplomă de licenţă sau masterat în domeniul *Arte Vizuale* sau *Arte Plastice şi Decorative*. Candidaţii trebuie să deţină titlul de Doctor în *Arte Vizuale* sau Doctor în *Arte Plastice şi Decorative*.

Candidaţii trebuie să îndeplinească un punctaj minimal aferent gradului didactic de asistent universitar, conform *Standardelor minimale aprobate pentru ocuparea posturilor didactice de asistent/ lector aprobate de către Consiliului FAD.*

Condiţiile de prezentare la concursul pentru postul care face obiectul prezentului memoriu sunt prevăzute în:

-*Legea Învăţământului Superior nr. 199/2023*, cu modificările şi completările ulterioare.

- *Metodologia privind organizarea concursurilor de ocupare a posturilor didactice şi de cercetare vacante din cadrul departamentelor academice ale UVT, a examenelor de promovare în cariera didactică din UVT şi a examenelor de promovare în grade profesionale de cercetare-dezvoltare superioare a personalului de cercetare din cadrul departamentului academice ale UVT, aprobată prin Hotărârea Senatului UVT nr. 27 din 20.02.2025.*
- *Standardele minimale şi obligatorii pentru acordarea titlurilor didactice la Facultatea de Arte si Design.*

3. Perspectivele postului

Postul este structurat din discipline aferente ciclurilor de studii *licenţă.* Tipul disciplinelor, prin caracterul lor aplicativ, asigură perspectivele postului pe termen mediu, în orice variantă previzionată de evoluţie a programelor de studii *Design ambiental, Design grafic* şi *Design de obiect şi creaţie digitală*, *Game Design Art and Visual Effects*, *Modă- Design vestimentar* şi *Arte Decorative*. Performanţele programelor de studii amintite asigură perspectiva postului, ţinând cont de faptul că în elaborarea proiectelor artistice aplicate specifice, disciplinele sunt fundamentale pentru nucleul conţinutului conceptual şi practic. În structura postului se regăsesc activităţi de predare pentru disciplinele de specialitate menţionate. Foarte important este faptul că există în continuare un interes ridicat al candidaţilor pentru toate programele amintite.

Departamentul de Design si Arte Aplicate are un raport financiar pozitiv şi contribuie la excedentul înregistrat la nivel de facultate. Mijloacele ce au condus la excedent sunt:

- Dezvoltarea programelor de master si licenţă.

- Introducerea unui nou program de licenţă interdisciplinar, *Game Design, Art and Visual Effects*, cu predare în limba engleză, unic în ţară.

- Introducerea unui program masteral *Game Art*, predare în limba engleză, unic în ţară;

- Pentru a asigura un traseu particularizat, pe lângă masteratul *Design Vestimentar- Design Textil*, am înființat masteratul interdepartamental *Sculptură și Ceramică,* soluție în asigurarea continuității pentru absolvenții de *Arte Decorative* ce vor să aprofundeze *Ceramica.*

- Configurarea cu posturi vacante cu grad de lector;

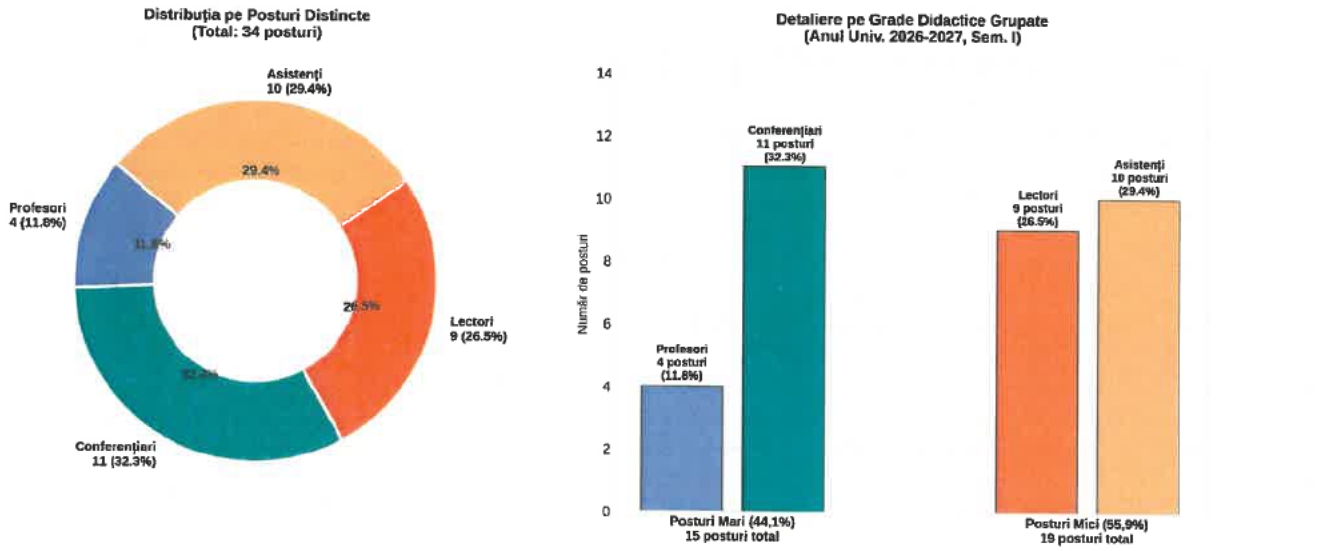
- Încărcarea normelor titularilor a căror discipline au un număr redus de studenți pentru formațiunile de seminar sau lucrări;

- Încărcarea normelor titularilor pentru a asigura echilibrul cu posturile vacante;

- Introducerea trunchiurilor comune de discipline la nivel departamental în planurile de învățământ la nivel de licență și de master.

Toate acestea ne îndreptățesc să considerăm că perspectiva de acoperire financiară a postului se va menține și în predicțiile ulterioare, 2026-2029.

4. Numărul posturilor existente deja în aceeași specialitate



Distribuția posturilor din DDAA, sem I, 2026-2027

Majoritatea orelor configurate în post sunt în programul de studii *Design grafic*, acesta fiind continuatorul programului *Design*, ruta Design grafic, și unul dintre cele mai ofertante programe de studii din facultate, sub toate aspectele. Având în vedere strict resursa umană, preponderent în cadrul acestei specializări predau: 3 profesori, 3 conferențiari, 3 lectori și 4 asistenți. În cadrul programului *Design grafic – comunicare vizuală predau:* 2 profesori, 4 conferențiari, 2 lectori și 3 asistenți. În cadrul programului *Design de interior și de produs* predau: 2 profesori, 4 conferențiari, 2 lectori și 2 asistenți

Deoarece postul configurat acoperă și alte programe de studii din departament la nivel de licență, vom analiza și contextul departamental. Din punct de vedere al resursei umane, situația la nivelul *Departamentului de Design și Arte Aplicate* este următoarea, pentru anul universitar 2026-2027, sem I: profesori: 4 (11.8%), conferențiari: 11 (32.3%), lectori: 9 (26.5%), asistenți: 10 (29.4%). Se poate

observa un echilibru al raportului dintre posturile mari (profesori şi conferenţiari), care reprezintă 44,1% şi cele mici (lector şi asistent), în procent de 55,9%.

Aşadar, ocuparea prin concurs a postului ofertat, de asistent universitar, se consolidează echilibrul configuraţiei posturilor, atât la nivel departamental, cât şi de specializare. Menţionăm că la finele acestui an universitar un cadru didactic din departament va avea vârsta necesară pensionării, iar în următorii cinci ani încă două cadre didactice (conferenţiari) din departament vor avea vârsta necesară pensionării.

5. Analiza statistică pe ultimii 3 ani privind evoluţia numărului de candidaţi şi de studenţi înmatriculaţi la programele de studii unde se desfăşoară activităţile din cadrul posturilor scoase la concurs

Pentru programul de licenţă *Design*, numărul de studenţi înscrişi a fost constant ridicat. Acest program va înceta odată cu promoţia 2027, fiind continuat de programele *Design ambiental, Design grafic* şi *Design de obiect şi creaţie digitală.* În anul universitar 2024-2025 au fost înmatriculaţi, pe rute: 26 studenţi la *Design*, ruta *Design Grafic*; 20 studenţi la *Design*, ruta *Design Ambiental* şi 14 studenţi la *Design*, ruta *Design de produs*.

La programul de studii *Design grafic:*

În anul universitar 2025-2026 – au fost înmatriculaţi 30 studenţi.

În anul universitar 2026-2027 – au fost înmatriculaţi 31 studenţi.

La programul de studii masterale *Design grafic- Comunicare vizuală:*

În anul universitar 2024-2025 – au fost înmatriculaţi 13 studenţi.

În anul universitar 2025-2026 – au fost înmatriculaţi 18 studenţi.

În anul universitar 2026-2027 – au fost înmatriculaţi 12 studenţi.

La programul de studii masterale *Design de interior şi de produs:*

În anul universitar 2024-2025 – au fost înmatriculaţi 12 studenţi.

În anul universitar 2025-2026 – au fost înmatriculaţi 17 studenţi.

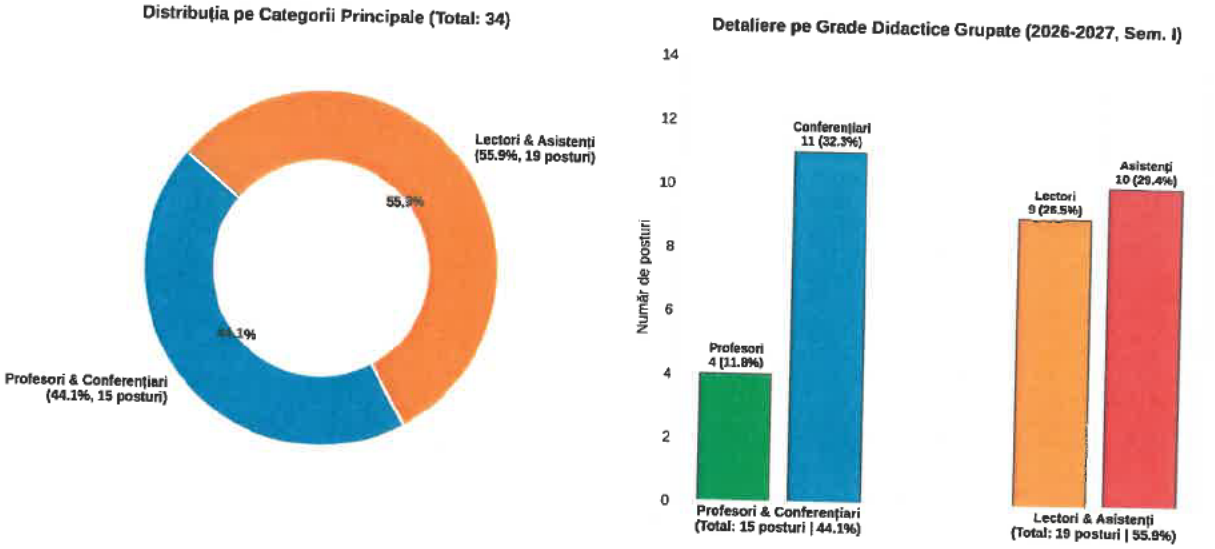
În anul universitar 2026-2027 – au fost înmatriculaţi 18 studenţi.

Adresabilitatea studenţilor este constantă, fapt demonstrat de aceste date. Atractivitatea programelor de studii va contribui la consolidarea structurală a departamentului, asigurând perspective favorabile pe termen lung.

6. Strategia de dezvoltare a resurselor umane, inclusiv situaţia pensionabililor în următorii 5 ani

Strategia şi dinamica de dezvoltare a resursei umane urmăreşte menţinerea unui număr sustenabil de cadre didactice titulare pentru fiecare program de studii, aspect necesar susţinerii în mod optim a procesului educativ. Totodată, în departament există un număr de şase conducători ştiinţifici de

doctorat din rândul titularilor și un număr de opt doctoranzi care susțin ore de seminarii și lucrări în regim de plata cu ora.



Structura comparativă a posturilor din DDAA, sem I, 2026-2027

Structura posturilor, la nivel de departament, relevă următoarele aspecte: 44,1% și posturi de profesori și conferențiari (4 profesori, 11 conferențiari) și 55,9%. posturi de lectori și asistenți (9 lectori, 10 asistenți). Pentru anul universitar 2026-2027, sem I, situația este următoarea: profesori: 4 (11.8%), conferențiari: 11 (32.3%), lectori: 9 (26.5%), asistenți: 10 (29.4%). În următorii cinci ani în *Departamentul de Design și Arte Aplicate* două cadre didactice vor avea vârsta necesară pensionării.

Conform strategiei pe termen scurt, avem în vedere a consolida noile programe rezultate din împărțirea în trei a programului consacrat, *Design*, rezultând programele: *Design ambiental, Design grafic* și *Design de obiect și creație digitală* (ultimele două, unice în țară). De asemenea, noul program, *Game Design, Art and Visual Effects*, cu predare în limba engleză, necesită o infuzie de resursă umană specializată, fie prin cooptarea de noi cadre didactice, fie prin migrarea unora existente în departament, către discipline apropiate din punct de vedere epistemic.

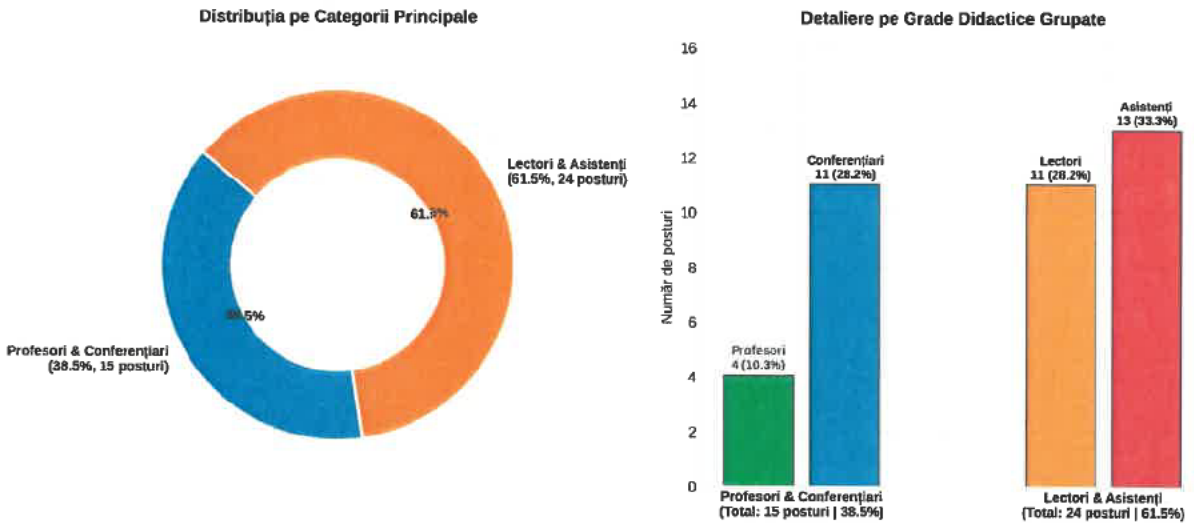
Așadar, în acest an universitar, incluzând și postul din prezentul memoriu, avem în vedere adecvarea resursei umane a DDAA prin:

- Promovarea unui cadru didactic dintre asistenții eligibili, pe poziția de lector universitar – pentru a acoperi mai bine zona de cursuri, coordonare de licențe / disertații și a consolida structura resursei umane și din perspectiva sustenabilității.
- Scoaterea la concurs a unui post nou de lector, pe perioadă nedeterminată, pentru a acoperi discipline precum: *desenul, anatomia artistică* (limba română și engleză) și *compoziția*.
- Scoaterea la concurs a unui post nou de asistent, pe perioadă nedeterminată, pentru a acoperi discipline precum: *desenul, anatomia artistică* și *practica de specialitate*.
- Scoaterea la concurs a unui post nou de asistent, pe perioadă nedeterminată, pentru a acoperi

discipline precum: *designul grafic, designul grafic aprofundat– disertație, promovarea produselor* și *designul grafic pentru licență.*

- Scoaterea la concurs a unui post nou de asistent, pe perioadă determinată, pentru a acoperi discipline precum: *designul de interior, designul ambiental* și *practica de specialitate.*
- Scoaterea la concurs a unui post nou de asistent, pe perioadă determinată, pentru a acoperi discipline precum: *procesarea digitală a imaginii, 3D design, desen tehnic și proiectare CAD, metodologia elaborării lucrării de licență, transpuneri virtuale ale spațiului ambiental* și *designul biofilic.*

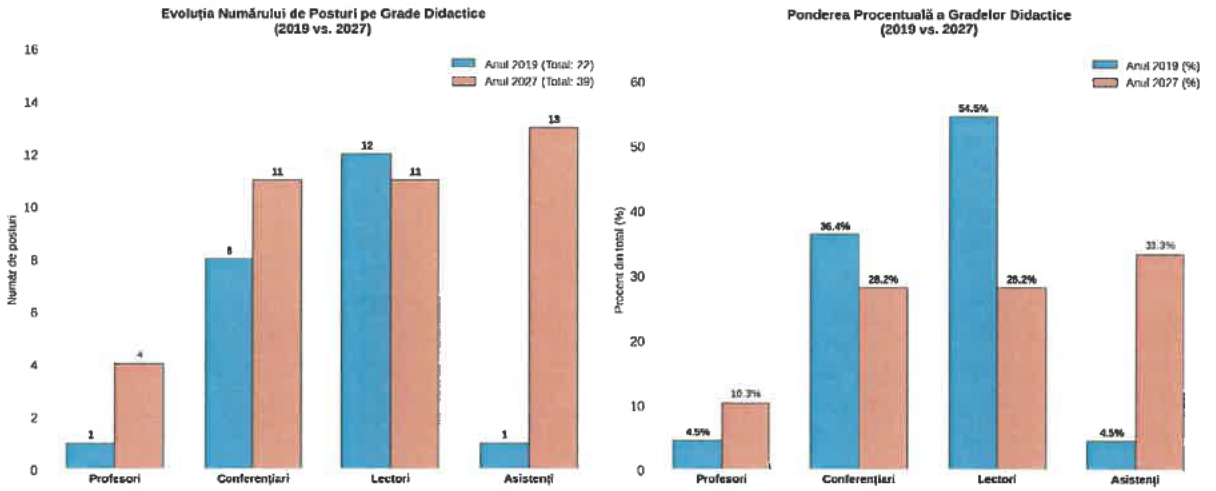
Odată ce aceste posturi vor fi materializate, situația în departament ar putea arăta astfel: Totalul posturilor ar putea fi de 39, dintre care 38,5% posturi de profesori și conferențiari (4 profesori, 11 conferențiari) și 61,5%. posturi de lectori și asistenți (11 lectori, 13 asistenți).



Structura posturilor din DDAA, după materializarea concursurilor/ promovării din anul universitar 2026-2027

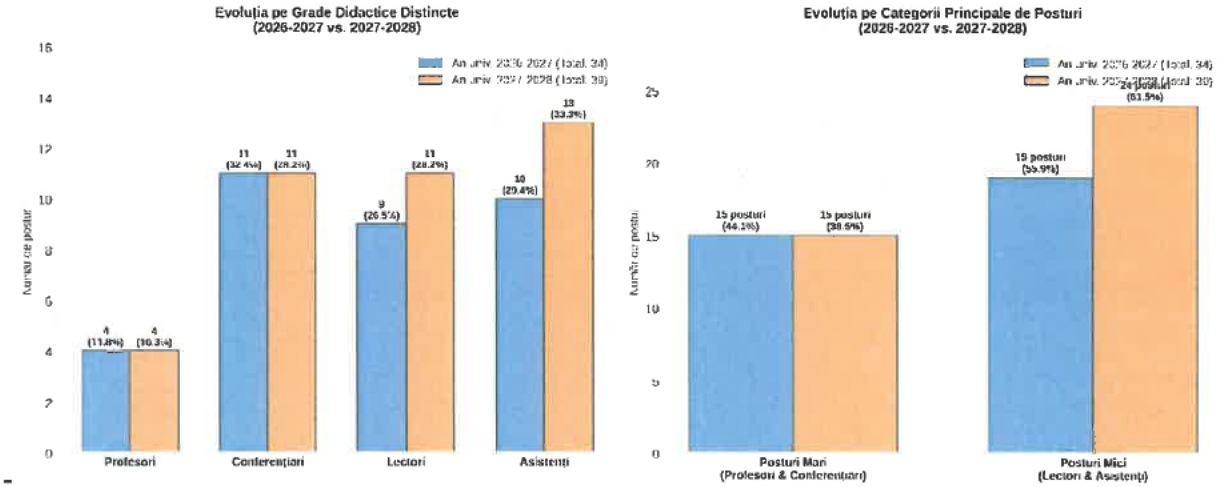
Conform strategiei de viitor a departamentului, avem in vedere:

- Configurația sustenabilă a resursei umane;
- Perfecționarea cadrelor didactice proprii prin măsurile de asigurare a profilului de creație și cercetare în acord cu criteriile facultății și ale UVT;
- Ofertarea pentru ocuparea prin concurs a posturilor în baza necesităților.



Dinamica posturilor din DDAA, perioada 2019-2027

La o privire pe o perioadă mai mare, de 8 ani, pornind cu anul 2019, *Departamentul Design și Arte Aplicate* avea 22 de titulari, actualmente are 34 de posturi. Toate posturile de intrare în sistem din acest an universitar sunt de lectori și asistenți, perioadă nedeterminată și determinată. În această linie a dinamicii și dezvoltării se înscrie și postul propus.



Dinamica posturilor din DDAA, 2025-2026 comparativ cu 2026-2027

7. Strategia cercetării ştiinţifice a departamentului şi modul în care ocupantul postului ar trebui să se integreze acestei strategii

- Creşterea vizibilităţii şi prestigiului activităţilor şi rezultatelor creaţiei şi cercetării prin expertiza din cadrul *Centrului de Creatie si Cercetare în Arte Decorative şi Design.*
- Asigurarea participării membrilor departamentului la un număr cât mai mare de manifestări expozitionale şi ştiinţifice din ţară şi străinătate.
- Cooptarea în colectivele de cercetare a partenerilor din străinătate, cu recunoaştere în domeniile de interes ale departamentului.
- Continuarea şi dezvoltarea evenimentelor de tradiţie pentru departament, cu stimularea participării internaţionale.
- Dezvoltarea revistei *Caiete de Arte şi Design*, ca publicaţie indexată în mai multe Baze de Date

Internaţionale (BDI), cu specific în artele aplicate şi design. Actualmente, revista este indexată în Baza de Date Internaţionale CEEOL.

- Publicarea de cărţi sau capitole de carte la edituri internaţionale prestigioase şi la edituri naţionale recunoscute; Publicarea cataloagelor la edituri internaţionale prestigioase şi la edituri recunoscute.
- Finanţarea din surse externe a unor activităţi de creaţie-cercetare.

8. Strategia de internaţionalizare a departamentului şi a programelor de studii gestionate de departament şi modul în care ocupantul postului ar trebui să se integreze acestei strategii

Strategia de internaţionalizare a *Departamentului de Design şi Arte Aplicate*, precum şi a programelor de studii gestionate de acesta, este pe deplin circumscrisă viziunii instituţionale a Facultăţii de Arte şi Design şi *Strategiei generale a Universităţii de Vest din Timişoara*, contribuind activ la vizibilitatea globală a acesteia, inclusiv în cadrul alianţelor europene UNITA, ELIA, CUMULUS Pe această linie strategică, *Departamentul de Design şi Arte Aplicate*, prin intermediul *Centrului de Cercetare şi Creaţie în Artele Decorative şi Design* aflat în subordinea sa, a iniţiat şi va continua să extindă parteneriate internaţionale cu entităţi de prestigiu din domeniul industriilor creative, mediul academic şi reţelele culturale europene.

Implementarea noului Regulament de organizare şi funcţionare a acestui centru de cercetare, aprobat de Senatul UVT, oferă cadrul normativ şi operaţional necesar pentru derularea unei game variate de activităţi interdisciplinare aliniate direct indicatorilor de internaţionalizare instituţională. Dintre acestea se disting: organizarea de conferinţe internaţionale, oportunităţi de formare continuă şi perfecţionare pentru cadrele didactice şi studenţi; desfăşurarea de seminarii, simpozioane, anuale şi bienale de artă şi design la nivel naţional şi internaţional; derularea stagiilor de practică de specialitate şi rezidenţe de creaţie pentru studenţi în baza parteneriatelor transfrontaliere cu industriile creative, agenţi economici şi entităţi terţe din străinătate; organizarea de expoziţii reprezentative şi evenimente culturale majore; implicarea activă în proiecte de cercetare-creaţie naţionale şi internaţionale finanţate prin granturi europene; organizarea de tabere de creaţie, workshop-uri aplicative şi manifestări ştiinţifice cu participare internaţională; precum şi dezvoltarea de programe proprii de cercetare, implementare şi educaţionale derulate în regim de parteneriat public-privat cu instituţii de profil de la nivel mondial.

9. Fișa individuală a postului pentru care urmează a fi scos la concurs, care include descrierea postului și atribuțiile/activitățile aferente postului pentru care se organizează examen de promovare

Aprobat,

Prof. Univ. Dr. Marilen Gabriel PIRTEA

FIȘA POSTULUI

personal didactic

Anexă la Contractul Individual de Muncă nr.

I. DATE PRIVIND IDENTIFICAREA POSTULUI

1. Numele şi prenumele titularului:
2. Facultate / Departament: **Facultatea de Arte si Design / Design si Arte Aplicate**
3. Funcție / Post: **Asistent universitar S / COR 231001**

II. CONDIȚII SPECIFICE PRIVIND OCUPAREA POSTULUI

1. **Studii specifice**: Studii superioare, finalizate cu diplomă de licență, masterat și doctorat, în conformitate cu cerințele Legii nr. 199/2023 privind învățământul superior și Metodologia privind organizarea concursurilor de ocupare a posturilor didactice și de cercetare vacante din cadrul departamentelor academice ale UVT și a examenelor de promovare în cariera didactică din UVT.
2. **Experiență**: Experiență profesională și didactică conform cerințelor Legii nr. 199/2023 și a Metodologia privind organizarea concursurilor de ocupare a posturilor didactice și de cercetare vacante din cadrul departamentelor academice ale UVT și a examenelor de promovare în cariera didactică din UVT, care include vechimea necesară în învățământul superior și rezultatele relevante în activitatea didactică și de cercetare, prevăzute de reglementările interne ale UVT.

III. SFERA RELAȚIILOR ORGANIZAȚIONALE

1. Ierarhice: subordonat față de: **DIRECTOR DE DEPARTAMENT**
2. Funcționale: cadre didactice, structuri administrative, studenți și organizații studențești;
3. Sfera relațională:
   - internă - cu cadre didactice, structuri administrative, studenți și organizații studențești;
   - externă - cu reprezentanți ai organismelor partenere Departamentului / Facultății.

IV. OBIECTIVELE SPECIFICE POSTULUI

1. Îmbunătățirea calității didactice prin metode moderne de predare și evaluare.
2. Dezvoltarea cercetării științifice prin proiecte și publicații de impact.
3. Desfășurarea activităților complementare care sprijină formarea profesională a studenților.
4. Îmbunătățirea continuă a pregătirii profesionale prin participarea la activități de formare și perfecționare, la conferințe sau alte activități specifice.
5. Alinierea la obiectivele strategice ale universității, contribuind la recunoașterea acesteia pe plan național și internațional.

V. ATRIBUȚII, RESPONSABILITĂȚI ȘI SARCINI SPECIFICE POSTULUI

A. Activități didactice normate în statul de funcții

- Activități de predare și aplicative:
  - Cursuri, seminarii, proiecte, lucrări practice și de laborator, practică.
  - Îndrumarea proiectelor de an, lucrărilor de licență, proiectelor de diplomă, disertațiilor de masterat și tezelor de doctorat.
  - Alte activități didactice, practice și de cercetare științifică înscrise în planurile de învățământ.
- Activități de evaluare și tutorat:
  - Evaluarea studenților, consultații, îndrumarea cercurilor științifice studențești.
  - Consilierea studenților în cadrul mobilităților și în alegerea rutei profesionale.
  - Îndrumarea/coordonarea studenților ca tutore de an.
- Participarea la consilii și comisii:
  - Participarea la consilii și comisii în interesul învățământului.
  - Participarea în comisii de admitere, evaluare a lucrărilor de licență, disertații de masterat și teze de doctorat.
  - Participarea în comisii și consilii la nivel de departament, facultate și universitate pentru dezvoltarea politicilor academice.
- Elaborarea materialelor didactice și crearea de conținut digital:
  - Elaborarea de manuale, culegeri de probleme, teste și alte materiale didactice.
  - Crearea de conținut digital pentru disciplinele din domeniul de specializare.
  - Elaborarea și utilizarea de resurse educaționale digitale și interactive pentru îmbunătățirea calității procesului de învățare, inclusiv platforme de învățământ online și blended learning.
- Activități de dezvoltare profesională și organizare de evenimente:
  - Participarea la cursuri, conferințe, simpozioane și alte forme de dezvoltare profesională.
  - Organizarea și participarea la evenimente.
  - Participarea la proiecte și colaborări interdisciplinare, cu accent pe integrarea cunoștințelor din diverse domenii și adaptarea la cerințele moderne ale pieței muncii.
- Contribuții la modernizarea infrastructurii și evaluarea cadrelor didactice:
  - Contribuția la modernizarea laboratoarelor didactice.
  - Contribuția la evaluarea și promovarea cadrelor didactice din învățământul preuniversitar și universitar.
- Elaborarea de lucrări academice și alte activități profesionale:
  - Elaborarea de tratate, monografii, cărți academice și alte lucrări de specialitate.
  - Alte activități profesionale specifice domeniului științific de competență.

B. Activități de cercetare

- Realizarea de activități de cercetare științifică în specifică domeniului de specializare.
- Activități specifice pentru depunerea de propuneri de proiecte în competiții de granturi interne, naționale și internaționale sau în colaborare cu mediul privat.
- Colaborarea cu mediul privat pentru dezvoltarea de proiecte comune de cercetare, dezvoltare și inovare.
- Activități de transfer tehnologic și științific, activități de inovare și dezvoltare în cadrul centrelor de cercetare și și de transfer tehnologic, inovare și dezvoltare ale UVT.
- Realizarea de parteneriate cu mediul industrial și socio - economic pentru valorificarea rezultatelor cercetării.
- Publicarea rezultatelor obținute în urma cercetării științifice sau cercetării didactice în reviste de specialitate recunoscute național și internațional.
- Prezentarea lucrărilor de cercetare la conferințe științifice, workshop-uri sau alte tipuri de manifestări științifice.

- Derularea de activități de cercetare în cadrul centrelor de cercetare din UVT, contribuind la dezvoltarea acestora.
- Publicarea rezultatelor obținute în urma cercetării științifice sau cercetării didactice în tratate, monografii și cărți academice, în conformitate cu planul intern de cercetare al departamentului, facultății și al universității.

C. Alte activități specifice stabilite la nivelul departamentului / Obiective / Indicatori

D. Atribuții și responsabilități generale

- Aplicarea tuturor politicilor, procedurilor și regulilor instituționale, conform Cartei Universității și regulamentelor interne ale UVT.
- Îndeplinirea atribuțiilor privind dezvoltarea, implementarea și monitorizarea sistemului de control intern managerial, conform reglementărilor UVT.
- Conformarea cu toate prevederile legale privind securitatea și sănătatea în muncă, precum și măsurile de prevenire și protecție împotriva incendiilor.
- Verificarea zilnică a corespondenței electronice instituționale și asigurarea unei comunicări eficiente în cadrul atribuțiilor de serviciu.
- Implicarea activă în procesele de evaluare internă și externă a calității educaționale, în conformitate cu standardele instituționale și naționale.
- Colaborarea eficientă cu colegii din alte departamente și structuri ale universității pentru atingerea obiectivelor comune.
- Întocmirea și actualizarea corectă a pontajelor, statelor de funcții și altor documente administrative, asigurând respectarea termenelor conform deciziilor și regulilor și regulamentelor instituționale.
- Îndeplinirea sarcinilor administrative, participarea la activități instituționale la solicitarea conducerii și respectarea termenelor stabilite.
- Respectarea confidențialității datelor personale și a secretului de serviciu, conform regulamentelor interne și legislației în vigoare.
- Respectarea reglementărilor privind protecția datelor cu caracter personal (GDPR), conform legislației europene și naționale.
- Participarea la examenele medicale periodice conform planificării stabilite de medicul de medicina muncii și angajator.
- Prezența obligatorie la cursuri, seminarii, laboratoare, activități didactice, conform orarului și sarcinilor stabilite, asigurând respectarea punctualității și desfășurarea eficientă a activităților.
- Îndeplinirea altor sarcini atribuite de șeful ierarhic superior, în conformitate cu specificul postului și repartizarea echitabilă a sarcinilor.
- Asigurarea actualizării și depunerii la termen a documentelor necesare la dosarul de personal, conform cerințelor legale și reglementărilor privind condițiile de ocupare a postului.
- Participarea la cursuri de formare profesională și actualizări privind procedurile interne, securitatea și sănătatea în muncă, GDPR, precum și alte reglementări relevante.
- Asigurarea unui mediu educațional și profesional incluziv, respectând principiile nediscriminării și diversității, conform reglementărilor UVT.
- Gestionarea eficientă a resurselor educaționale și administrative necesare desfășurării

activităţilor, conform normelor interne şi legislaţiei în vigoare.

- Aplicarea strictă a principiului nediscriminării în toate activităţile profesionale, garantând accesul echitabil în instituţia de învăţământ şi interzicând orice formă de discriminare.
- Însuşirea, respectarea şi aplicarea regulamentelor interne şi a procedurilor instituţionale, asigurând o colaborare profesională armonioasă şi un mediu de lucru sănătos şi sigur.

E. Responsabilităţi privind Protecţia în Domeniul Securităţii şi Sănătăţii în Muncă

- **Respectarea normelor de securitate și sănătate**: Îndeplinirea sarcinilor de serviciu conform Normelor de Tehnica Securității și Sănătății în Muncă (SSM) și Prevenirea și Stingerea Incendiilor (PSI).
- **Desfășurarea activităților în siguranță**: Executarea activităților de muncă în conformitate cu instruirea și instrucțiunile primite, pentru a preveni accidentele și îmbolnăvirile profesionale, atât pentru sine, cât și pentru alții.
- **Utilizarea corectă a echipamentelor**: Manipularea corectă a mașinilor, aparaturii, uneltelor, substanțelor periculoase și echipamentelor de protecție; asigurarea că acestea sunt utilizate conform instrucțiunilor și returnate la locul lor după utilizare.
- **Menținerea dispozitivelor de securitate**: Evitarea modificării sau îndepărtării neautorizate a dispozitivelor de securitate și utilizarea lor corectă.
- **Raportarea situațiilor de risc**: Informarea imediată a superiorului și/sau a lucrătorilor desemnați despre orice situație periculoasă sau deficiență în sistemele de protecție și raportarea accidentelor suferite.
- **Cooperarea cu angajatorul**: Colaborarea cu angajatorul și lucrătorii desemnați pentru a asigura un mediu de muncă sigur și pentru a implementa măsurile solicitate de inspectorii de muncă și sanitari.
- **Respectarea legislației SSM**: Însușirea și respectarea prevederilor legislației privind securitatea și sănătatea în muncă și cooperarea cu inspectorii atunci când este necesar.
- **Prevenirea riscurilor pentru colegi și studenți**: Este interzisă desfășurarea oricărei activități care ar putea aduce riscuri colegilor sau studenților. Orice intenție de a efectua o activitate care ar putea prezenta riscuri trebuie să fie raportată și aprobată de conducere înainte de implementare.

VI. DELEGAREA

Delegarea atribuțiilor aferente postului se face doar temporar, cu respectarea reglementărilor interne privind redistribuirea sarcinilor de serviciu în caz de absență a unui angajat, cu aprobarea scrisă a Directorului de departament, nominalizându-se persoana înlocuitoare.

VII. EVALUAREA PERFORMANȚELOR

Performanța cadrelor didactice este evaluată conform Legii nr. 199/2023 privind învățământul superior și regulamentelor interne aprobate de Senatul UVT. Evaluarea se realizează periodic și include:

- Evaluarea activității didactice și de cercetare, pe baza unei metodologii aprobate de Senat;
- Evaluarea semestrială de către studenți a prestației cadrelor didactice;
- Evaluarea colegială și ierarhică, precum și autoevaluarea;

Performanțele evaluate se bazează pe standardele și indicatorii de performanță stabiliți prin regulamentele interne aprobate anual de Senatul UVT. Evaluările sunt efectuate în conformitate cu cerințele legale și strategiile instituției, respectând prevederile și reglementările interne ale

universității.

Dispoziții Finale

Normarea activităților din fișa postului se stabilește anual, în ore convenționale, prin dialog între cadrul didactic și directorul de departament, și este consemnată în fișa individuală, parte integrantă a fișei postului.

Norma didactică săptămânală, se stabilește conform planului de învățământ și se calculează ca normă medie săptămânală, indiferent de perioada semestrului universitar în care este efectuată.

Ponderea, cuantificarea și numărul de ore alocate activităților prevăzute în fișa de post pot fi modificate anual, fiind stabilite de directorii de departament, avizate de consiliul facultății, cu respectarea legislației în vigoare și reglementărilor prevăzute de Senatul Universității. Ponderea individuală a activităților care nu

sunt prevăzute în statele de funcții poate varia lunar, pontajul fiind verificat și avizat de directorul de departament.

Activitățile în regim de plată cu ora, precum și cele desfășurate în baza contractelor de muncă încheiate pe perioadă determinată, aferente posturilor finanțate prin proiecte externe și angajate pe bază de contracte cu beneficiari externi, nu fac obiectul normării, fiind remunerate separat conform legii.
Această fișă de post nu include activitățile și responsabilitățile aferente funcțiilor didactice de conducere.

Toate atribuțiile, responsabilitățile și activitățile prevăzute în prezenta fișă de post vor fi desfășurate în conformitate cu prevederile Legii nr. 199/2023 privind învățământul superior, precum și cu reglementările interne ale Universității de Vest din Timișoara. Evaluarea performanțelor se va realiza la intervalele și conform metodologiilor aprobate de Senatul UVT, respectând cerințele legale și orice modificări ulterioare ale acestora. Orice actualizare a legislației sau a regulamentelor interne va fi reflectată în mod corespunzător în fișa de post și în atribuțiile corespunzătoare.

Conducere departament / facultate

MIHAILO Iosif

*Semnătura*_____

ANDREESCU Diana

*Semnătura*_____

Directia Resurse Umane

*Semnătura*_____

Titular post

*Semnătura*_____

Data:

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	***Design*** **| Design grafic**

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Design grafic I |** ***FADLDG 2104***			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E[1]	2.7 Regimul disciplinei	DS / DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	3
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	42
Distribuția fondului de timp:					**56 ore**
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					13
Tutoriat					4
Examinări					1
Alte activități					8
3.7 Total ore studiu individual	**94**				
3.8 Total ore pe semestru	**150**				
3.9 Numărul de credite	**6**				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

[1] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin* ***verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs”.***

4.1 de curriculum	• *Parcurgerea materiilor din anul I:* Compoziție bi și tri dimensională, Procesarea digitală a imaginii, Studiul culorii, Studiul desenului, Anatomie artistică • Competențe de bază în operarea software-urilor de grafică digitală (vectorială și/sau raster). • Cunoașterea și aplicarea principiilor fundamentale de compoziție vizuală și limbaj plastic.
4.2 de competențe	• Cunoașterea și aplicarea funcțiilor fundamentale și a instrumentelor principale ale programelor de grafică și editare vectorială / raster (ex. suita *Adobe: Photoshop, Illustrator*). • Capacitatea de a utiliza limbajul vizual, teoria culorii și relațiile cromatice în comunicarea conceptuală. • Capacitatea de a interpreta un brief de creație și de a transpune cerințele de bază într-un concept vizual preliminar. • Înțelegerea normelor elementare de stil, tipografie și așezare în pagină.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Proiector, platforme digitale (Google Classroom), programe licențiate de specialitate (Adobe Photoshop)
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Proiector, platforme digitale (Google Classroom), programe licențiate de specialitate (Adobe Photoshop)

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Obiectivele disciplinei	Dezvoltarea capacității de abordare integrată a proiectelor de comunicare vizuală și design grafic, prin însușirea metodelor de cercetare, conceptualizare, analiză a brief-ului și execuție tehnică avansată, în vederea elaborării de soluții grafice originale, funcționale și estetice pentru mediul tipărit și digital.

Cunoștințe	***c05.*** Demonstrează cunoașterea tehnicilor și a elementelor vizuale utilizate în proiectarea grafică computerizată. ***c06.*** Demonstrează întelegerea regulilor de compoziție și design vizual pentru a asigura un mesaj eficient și estetic. ***c15.*** Demonstrează cunoașterea principiilor de armonizare între elementele vizuale și text.

Abilități	***a04.*** Combină eficient diverse elemente grafice pentru a crea compoziții vizuale atrăgătoare și relevante. ***a05.*** Adaptează stilurile vizuale și tehnicile în funcție de cerințele specifice ale proiectelor. ***a15***.Adaptează conținutul și layout-ul pentru o prezentare echilibrată și estetică. a16. Ajustează elementele grafice și textuale pentru a crea un mesaj vizual coerent și plăcut.
Responsabilitate și autonomie	***r03.*** Gestionează autonom etapele de proiectare grafică, de la concepție la execuția finală, pentru a respecta cerințele clientului și ale proiectului. ***r08.*** Își asumă responsabilitatea pentru calitatea finală a proiectului, astfel încât să se respecte cerințele și să fie atrăgător pentru public.

7. Conținuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
Fonturile – clasificări, familii de fonturi, reguli și anatomia literi, alegerea și folosirea corectă în design	*Prelegere, expunere vizuală, demonstrație interactivă*	*Suport vizual, prezentare digitală*
Text și paragraf de text – alinieri, micro-tipografie, kerning, tracking, leading, reguli de lizibilitate	*Prelegere, analiză de text și cazuri practice*	*Studiu comparativ pe exemple corecte/greșite*
Identitate vizuală I – Logo-ul: tipologii (monogramă, pictogramă, logo combinație), anatomie și simbolistică **Identitate vizuală II** – Construcția sistemului de identitate, ghidul de brand (Brand Guidelines), zonă de protecție, versiuni cromatice	*Prelegere, prezentare de studii de caz, explicație, analiză vizuală*	*Analiză pe branduri consacrate* *Exemplificare cu manuale de brand profesionale*

Bibliografie

1. **Inglis Theo** – *Graphic Design Bible*, Octopus Publishing Group, (2023)
2. **Lupton Ellen** – *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students* (3rd revised and expanded edition), Princeton Architectural Press, (2024)
3. **Dabner David; Stewart Sandra; Zempol Abbie** – *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (7th edition), John Wiley & Sons, (2020)
4. **Müller-Brockmann Josef** – *Grid Systems in Graphic Design / Raster Systeme für die visuelle Gestaltung*, Niggli Verlag, (2019)

5. **Airey David** – *Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding*, Rockport Publishers, (2019)
6. **Ambrose Gavin; Harris Paul** – *The Fundamentals of Graphic Design* (2nd edition), Bloomsbury Visual Arts, (2017)
7. **Slade Catharine** – *Packaging Design: Research, Materials and Processes*, Laurence King Publishing, (2023)
8. **Heilbrunn Benoît** – *Logo-ul*, Editura Comunicare.ro, (2002)
9. **Klimchuk Marianne R.; Krasovec Sandra A.** – *Packaging Design: Successful Product Development from Concept to Shelf* (2nd edition), John Wiley & Sons, (2012)
10. **Jakabhazi, Eduard** – *Suport de curs și resurse digitale de Design Grafic* (disponibile pe platforma Google Classroom).

7.2 Seminar / laborator	**Metode de predare**	**Observații**
Aplicații practice ale informațiilor dobândite la curs: Exerciții de identificare, clasificare și potrivire a familiilor tipografice în layout **Tehnoredactare de paragraf:** Machetarea unui bloc de text complex, ajustări fine de kerning, tracking, leading și alinieri	*Muncă individuală îndrumată, exerciții practice, practică asistată, analiză pe ecran*	*Software vectorial (ex. Adobe Illustrator)* *Feedback individual pe fișiere de lucru*
Schițarea și vectorizarea unui logo: Brainstorming, schițe analogice rapide și construcția geometrică/vectorială a simbolului	*Exerciții de creație, îndrumare individuală*	*De la schița pe hârtie la mediul digital*
Elaborarea ghidului de brand: Construirea unei fișe de identitate vizuală (versiune cromatică, zonă de protecție, fonturi oficiale)	*Lucru pe proiect, analiză critică individuală*	*Generare PDF cu specificații tehnice*

Bibliografie

1. **Inglis Theo** – *Graphic Design Bible*, Octopus Publishing Group, (2023)
2. **Lupton Ellen** – *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students* (3rd revised and expanded edition), Princeton Architectural Press, (2024)
3. **Dabner David; Stewart Sandra; Zempol Abbie** – *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design* (7th edition), John Wiley & Sons, (2020)
4. **Müller-Brockmann Josef** – *Grid Systems in Graphic Design / Raster Systeme für die visuelle Gestaltung*, Niggli Verlag, (2019)

5. **Airey David** – *Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding*, Rockport Publishers, (2019)
6. **Ambrose Gavin; Harris Paul** – *The Fundamentals of Graphic Design* (2nd edition), Bloomsbury Visual Arts, (2017)
7. **Slade Catharine** – *Packaging Design: Research, Materials and Processes*, Laurence King Publishing, (2023)
8. **Heilbrunn Benoît** – *Logo-ul*, Editura Comunicare.ro, (2002)
9. **Klimchuk Marianne R.; Krasovec Sandra A.** – *Packaging Design: Successful Product Development from Concept to Shelf* (2nd edition), John Wiley & Sons, (2012)
10. **Jakabhazi Eduard** – *Suport de curs și resurse digitale de Design Grafic* (disponibile pe platforma Google Classroom).

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul disciplinei vizează obținerea competențelor în utilizarea tehnicilor si a materialelor specifice, în procesul de design, compatibile cu etapele stabilite pentru dezvoltarea conceptului. Aceste deprinderi contribuie la definirea cunoștințelor fundamentale pentru un viitor designer.

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare este permisă utilizarea IIAgen pentru *generarea imagini (urmând să fie integrate și prelucrate în realizarea lucrării finale. Nu este permisă folosirea acestora drept lucrare finală de sine stătătoare) /rescriere de text, editare text.*
Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.
Fiecare student va preciza, într-o declarație redactată distinct pentru fiecare sarcină de lucru, conform modelului din anexa 3 a Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT, instrumentul pe care l-a utilizat, modul în care a fost utilizat și partea din sarcină în care acesta a fost utilizat. Declarația va fi menționată de student la începutul sarcinii de lucru elaborate.

10. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 **Curs**	***1.***Frecvența și participarea activă la orele de curs; ***2.***Însușirea cunoștințelor teoretice specifice designului grafic (tipografie,	• Evaluare parcursă pe baza temelor/schițelor teoretice și conceptuale propuse; • Corectură individuală și colectivă pe parcursul semestrului;	**50%**

	compoziție, identitate vizuală, pregătire pentru tipar); ***3.***Rigoarea conceptuală, originalitatea și calitatea argumentării teoretice și vizuale a soluțiilor propuse; ***4.***Capacitatea de integrare a noțiunilor teoretice în dezvoltarea proiectului final.	• Sustinerea orală și prezentarea conceptuală a proiectului final în cadrul evaluării.	
9.5 **Seminar / laborator**	***1.***Frecvența și implicarea în activitățile de atelier/laborator; ***2.***Calitatea execuției tehnice și plastice a aplicațiilor practice (stăpânirea software-ului creativ, utilizarea corectă a grid-ului, tipografiei și culorilor); ***3.***Respectarea etapelor de lucru (de la schiță/concept la forma finală) și încadrarea în termenele de predare (*deadlines*); ***4.***Conformitatea tehnică a fișierelor finale (DTP,	• Corectură individuală și ghidare practică la fiecare ședință de laborator; • Evaluarea etapizată a portofoliului de lucrări/aplicații practice realizate pe parcurs; • Evaluare finală: prezentarea portofoliului complet și susținerea aplicativă a proiectului.	**50%**

	export, formate pentru print și digital).		

9.6 Standard minim de performanță

Prezență minima: Frecventarea obligatorie a cel puțin **50%** din activitățile de curs și **50%** din activitățile de seminar/laborator.

Parcurgerea etapelor: Predarea la termen a minimum 80% din aplicațiile practice/temele de laborator propuse pe parcursul semestrului.

Competențe tehnice și conceptuale minime:

- Capacitatea de a realiza un concept vizual coerent pornind de la un brief dat.
- Stăpânirea noțiunilor elementare de tipografie (alegere font, aliniere, lizibilitate) și compoziție.
- Utilizarea la nivel mediu/funcțional a programelor de grafică vectorială și editare de imagine (ex. *Adobe Illustrator / Photoshop*).
- Pregătirea corectă a unui fișier la un nivel de bază pentru export (PDF/Print sau Web).

Nota minimă: Obținerea notei minime 5 (cinci) atât la evaluarea activității de curs, cât și la evaluarea aplicațiilor de seminar/laborator.

Data completării
15.09.2026

Titular de disciplină

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	Master
1.6 Programul de studii / Calificarea	Design | Design grafic – comunicare vizuală

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Design grafic aprofundat – disertație I | *FADMDGCV2103***			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS / DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	3
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	42
Distribuția fondului de timp:					**144 ore**
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					40
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					30
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					20
Tutoriat					30
Examinări					4
Alte activități					20

3.7 Total ore studiu individual	**144**
3.8 Total ore pe semestru	**200**
3.9 Numărul de credite	**8**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Promovarea disciplinelor fundamentale din ciclul de masterat prin asimilarea prealabilă a etapelor de cercetare și proiectare: • *Parcurgerea și definitivarea etapei de Cercetare teoretică și documentare vizuală (echivalentă nivelului Design grafic aprofundat I).*

	• *Formularea conceptuală, dezvoltarea direcțiilor creative și definirea identității/sistemului vizual al proiectului masteral (echivalentă nivelului Design grafic aprofundat II).*
4.2 de competențe	• Cunoașterea și stăpânirea la nivel avansat/expert a mediilor de exprimare grafică *(vectorial, raster, medii digitale).* • Capacitatea de cercetare teoretică și vizuală autonomă, formulare de ipoteze de cercetare-proiectare și dezvoltare de sisteme complexe de comunicare vizuală. • Abilități avansate de redactare teoretică și sinteză critică.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Videoproiector, laptop, conexiune la internet, platforme de comunicare și stocare digitală *(Google Classroom, Google Drive)*, acces la baze de date de cercetare de specialitate.
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Laborator de specialitate, stații de lucru/laptop personal, acces internet, programe licențiate de grafică și editare *(Adobe Creative Cloud)*, echipamente de prototipare și imprimare de înaltă rezoluție

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Obiectivele disciplinei	Finalizarea și sintetizarea proiectului complex de disertație *(componenta teoretico-cercetativă și componenta practic-aplicativă de design grafic)*, prin aplicarea metodologiilor contemporane de cercetare, inovație vizuală și design thinking, în vederea pregătirii absolventului pentru integrarea la nivel de expert în mediul profesional sau în cercetarea doctorală.

Cunoştinţe	***c02.*** Absolventul poate să analizeze, să compare și să adapteze o anumită abordare în designul grafic. ***c04.*** Deține cunoștințe de adaugare a conținutului digital divers *(imagini, obiecte 3D etc.)* pe suprafețe predefinite pentru ca utilizatorul să poată interacționa în timp real cu tehnologia utilizând dispozitive precum telefoanele mobile, headset, ochelari AR etc. *(P1, P2, P3, P5, T7)* ***c06.*** Absolventul poate să compare și să analizeze oportunitatea utilizării și tipul de software necesar în elaborarea proiectului de design. ***c08.*** Absolventul poate să sintetizeze și să concluzioneze asupra relației dintre specificații și etapele de dezvoltare a proiectului de design grafic. ***c10.*** Absolventul poate să rezolve creativ constrângerile tehnice și de resurse pentru transpunerea conceptului de design grafic. ***c12.*** Absolventul poate să își etapizeze și să își prioritizeze propriile obiective de învățare. ***c13.*** Absolventul stabilește o legătură corectă între necesitățile furnizate de piață și dimensionarea adecvată a unei inițiative antreprenoriale.
Abilităţi	***a02.*** Absolventul poate să evalueze critic și să experimenteze creativ principiile designului grafic/ comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare. ***a04.*** Absolventul poate să analizeze și să concluzioneze asupra oportunității utilizării tipului de suport digital în elaborarea proiectului de design. ***a06.*** Absolventul poate să aprecieze și să rezolve constrângerile de buget în elaborarea și livrarea la termen a proiectului, pe etape și în întregime. ***a12.*** Absolventul poate să aprecieze propriul nivel de învățare prin recunoașterea rezultatelor.

Responsabilitate și autonomie	***r01.*** Absolventul poate să găsească soluții adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienței și eficacității aplicării acestora. ***r02.*** Absolventul diferențiază între rezultatele documentării conforme cu orizontul public de așteptare și abordările neconvenționale. ***r03.*** Absolventul compară și analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul Design thinking. ***r04.*** Absolventul adaptează contextului principiile codului de etică.

7. Conținuturi

7.1 Curs	**Metode de predare**	**Observații**
Metodologia finalizării proiectului de disertație în Design Grafic Structura academică și practică a lucrării de disertație: de la ipoteză și obiective la rezultate și concluzii. Sintetizarea părții teoretice și corelarea ei directă cu corpusul de lucrări practice realizate.	*Prelegere, analiză de studii de caz, dezbatere*	*Suport vizual, prezentare digitală*
Sisteme vizuale avansate Conceperea sistemelor grafice dinamice, modulare și generative pentru disertație. Unificarea discursului vizual pe formate diverse: print complex (cartonaje, finisaje speciale), medii ecran și instalații vizuale.	*Prelegere, analiză de caz pe proiecte internaționale de masterat*	*Studiu comparativ pe proiecte de înaltă complexitate*
Integrarea avansată a noilor tehnologii în disertație (IAGen, AR/VR, Media Hibridă Utilizarea avansată și critică a algoritmilor generativi în creația grafică și tipografică. Crearea de spații imersive sau aplicații AR/VR ca parte integrantă a corpului practic al disertației.	*Prelegere, demonstrații tehnice interactive*	*Analiză pe fluxuri de lucru hibride Om-A*
Bibliografie curs:		
1. **Inglis Theo** – *Graphic Design Bible*, Octopus Publishing Group, (2023). 2. **Lupton Ellen** – *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students (3rd revised and expanded edition)*, Princeton Architectural Press, (2024). 3. **Samara Timothy** – *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop* (3rd edition), Rockport Publishers, (2023). 4. **Dabner David**; Stewart, Sandra; Zempol, Abbie – *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design (7th edition)*, John Wiley & Sons, (2020). 5. **Heilbrunn Benoît** – *Logo-ul*, Editura Comunicare.ro, (2002).		

6. **Shaughnessy Adrian** – *How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul*, Laurence King Publishing, (2010).
7. **Jakabhazi Eduard** – *Suport de curs și resurse digitale de Design Grafic aprofundat (disponibile pe platforma Google Classroom).*

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Revizuirea și definitivarea corpului teoretic al disertației: Verificarea structurii capitolelor, a aparatului critic, note subsol și bibliografiei. Machetarea și tehnoredactarea volumului scris al disertației conform normelor UVT.	*Îndrumare individuală, corectură de text și layout*	*Verificare fișiere PDF/InDesign*
Rafinarea și executarea proiectului practic de design grafic: Finalizarea elementelor de identitate, ilustrație, tipografie, packaging sau aplicații digitale. Corectarea detaliilor fine de micro-tipografie, culoare și compoziție.	*Muncă individuală îndrumată, practică asistată, analiza la ecran*	*Software vectorial/raster (Adobe CC)*
Prototiparea și realizarea obiectelor fizice / digitale: Printarea, tăierea, legarea și asamblarea produselor fizice (cărți de autor, ambalaje, postere, merch). Dezvoltarea și testarea prototyp-urilor digitale (UI/UX, aplicații AR/VR, video-promo).	*Lucru practic de atelier, testare fizică și digitală*	*Execuție de machete și mock-up-uri finale*

Bibliografie seminar:

1. **Lupton Ellen** – *Thinking with Type*, Princeton Architectural Press, (2024).
2. **Dabner David** – *Design grafic*, Editura RAO, (2006).
3. **Samara Timothy** – *Making and Breaking the Grid*, Rockport Publishers, (2023).
4. **Jakabhazi Eduard;** Nani, Corina – *Ghid de redactare și elaborare a proiectului de disertație în Design Grafic (disponibil pe Google Classroom).*

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul disciplinei vizează finalizarea unui proiect de cercetare-proiectare de înaltă calificare, compatibil cu standardele internaționale din industria designului grafic și a comunicării vizuale. Deprinderea abilităților de cercetare, prototipare hibridă (fizic-digital), utilizare etică a noilor tehnologii și prezentare profesională oferă absolventului pregătirea necesară pentru a activa ca Art

Director, Senior Graphic Designer, Creative Lead sau pentru continuarea studiilor prin cercetare doctorală.

9.Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare este permisă utilizarea IIAgen pentru Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare și elaborarea proiectului de disertație, este permisă utilizarea instrumentelor IAGen pentru generarea de structură, explorări vizuale, texte, sau randări de sprijin. Exemple de instrumente permise: *ChatGPT, Google Gemini, Copilot* pentru text și analiză, respectiv *MidJourney, DALL-E, Stable Diffusion, Firefly* pentru explorări vizuale. Fiecare masterand va preciza, într-o declarație redactată distinct *conform modelului din anexa 3 a Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT* instrumentul utilizat, modul exact în care a fost folosit și componenta din disertație în care acesta a fost integrat. *Declarația va fi menționată de student la începutul sarcinii de lucru elaborate.*

10. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 **Curs**	**1.** Frecvența și participarea activă la orele de curs. **2.** Însușirea cunoștințelor teoretice și metodologice avansate privind designul de disertație. **3.** Rigoarea conceptuală, originalitatea și calitatea argumentării teoretice a soluțiilor de design. **4.** Integritatea academică și calitatea redactării lucrării scrise.	• Evaluare pe parcurs pe baza etapelor teoretice de cercetare. • Corectură individuală și colectivă pe parcursul semestrului. • Sustinerea orală și prezentarea teoretică a proiectului de disertație	50%
9.5 **Seminar / laborator**	**1.** Frecvența și implicarea în activitățile de atelier. **2.** Calitatea execuției tehnice, artistice și plastice a proiectului practic *(stăpânirea programelor, finisaje, prototipare).* **3.** Finalizarea și complexitatea corpului de	• Corectură individuală și îndrumare practică la fiecare ședință de laborator. • Evaluarea etapizată a proiectului practic de disertație. • Evaluare finală: prezentarea portofoliului	50%

	lucrări practice și a panourilor expoziționale. **4.** Conformitatea tehnică a fișierelor finale *(DTP, export de înaltă calitate, formate print și digital)*	complet și susținerea aplicației practice	
9.6 Standard minim de performanță			
Prezență minimă: Frecventarea obligatorie a cel puțin 50% din activitățile de curs și 50% din activitățile de seminar/laborator. **Parcurgerea etapelor:** Predarea la termen a proiectului teoretic și practic de disertație.			
Nota minimă: Obținerea notei minime 5 (cinci) atât la evaluarea activității de curs, cât și la evaluarea aplicațiilor de seminar/laborator.			

Data completării disciplină
17.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.2 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte și Design
1.3 Departamentul	Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	licență
1.7 Programul de studii / Calificarea	***Design*** **| Design grafic**

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Design grafic II** | ***FADLDG 2204***			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	II	2.6 Tipul de evaluare	E[2]	2.7 Regimul disciplinei	DS / DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	3
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	42
Distribuția fondului de timp:					**56 ore**
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					10
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					13
Tutoriat					4
Examinări					1
Alte activități					8

3.7 Total ore studiu individual	**94**
3.8 Total ore pe semestru	**150**
3.9 Numărul de credite	**6**

[2] Conform articolului 37, alineatul (1) din Legea învățământului superior nr. 199/2023, cu modificările și completările ulterioare, *„succesul academic al unui student pe parcursul unui program de studii este determinat prin **verificarea dobândirii rezultatelor așteptate ale învățării prin evaluări de tip examen și prin evaluarea pe parcurs”***.

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• *Parcurgerea materiilor din anul I:* Compoziție bi și tri dimensională, Procesarea digitală a imaginii, Studiul culorii, Studiul desenului, Anatomie artistică • Competențe de bază în operarea software-urilor de grafică digitală (vectorială și/sau raster). • Cunoașterea și aplicarea principiilor fundamentale de compoziție vizuală și limbaj plastic.
4.2 de competențe	• Cunoașterea și aplicarea funcțiilor fundamentale și a instrumentelor principale ale programelor de grafică și editare vectorială / raster (ex. suita *Adobe: Photoshop, Illustrator*). • Capacitatea de a utiliza limbajul vizual, teoria culorii și relațiile cromatice în comunicarea conceptuală. • Capacitatea de a interpreta un brief de creație și de a transpune cerințele de bază într-un concept vizual preliminar. • Înțelegerea normelor elementare de stil, tipografie și așezare în pagină.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	Proiector, platforme digitale *(Google Classroom)*, programe licențiate de specialitate *(Adobe Photoshop)*
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	Proiector, platforme digitale *(Google Classroom)*, programe licențiate de specialitate *(Adobe Photoshop)*

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Obiectivele disciplinei	Dezvoltarea capacității de abordare integrată a proiectelor de comunicare vizuală și design grafic, prin însușirea metodelor de cercetare, conceptualizare, analiză a brief-ului și execuție tehnică avansată, în vederea elaborării de soluții grafice originale, funcționale și estetice pentru mediul tipărit și digital.

Cunoștințe	***c07.*** Demonstrează înțelegerea etapelor de dezvoltare a unui prototip, inclusiv specificațiile tehnice și estetice. ***c19.*** Demonstrează cunoașterea instrumentelor digitale esențiale pentru design grafic și producție media. ***c26.*** Demonstrează înțelegerea costurilor asociate materialelor și resurselor necesare pentru realizarea proiectelor. ***c27.*** Demonstrează înțelegerea metodelor de interacțiune cu clienții pentru identificarea așteptărilor acestora. ***c28.*** Demonstrează cunoașterea elementelor esențiale ale unui document informativ transmis de client. ***c29.*** Demonstrează înțelegerea modului de interpretare a specificațiilor și cerințelor clientului.
Abilități	***a02.*** Explorează și propune soluții creative unice pentru diverse cerințe ale proiectelor. ***a17.*** Organizează textul și elementele vizuale în pagină, astfel încât să fie coerente și atractive. ***a27.*** Pune întrebări relevante pentru a clarifica nevoile și preferințele clientului. ***a28.*** Folosește ascultarea activă pentru a colecta informații complete și corecte despre cerințele clientului. ***a29.*** Adaptează și ajustează munca pentru a respecta specificațiile și așteptările discutate cu clientul.
Responsabilitate și autonomie	***r04.*** Lucrează autonom în gestionarea procesului de proiectare și perfecționare a prototipurilor, de la concept până la produsul finit. ***r09.*** Își asumă responsabilitatea pentru coerența și lizibilitatea materialului tipărit sau digital. ***r11.*** Își asumă responsabilitatea pentru utilizarea eficientă și etică a resurselor digitale. ***r15.*** Lucrează autonom în gestionarea resurselor și realizarea de ajustări necesare pentru a finaliza proiectul în limitele bugetare. ***r16.*** Da dovadă de autonomie în desfășurarea discuțiilor cu clienții și adaptarea la nevoile identificate.

7. **Conținuturi**

Platforma prin care pot fi accesate suportul de curs în format electronic și alte resurse de învățare/bibliografice: Google Classroom

7.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Introducere în Designul de Ambalaj (Packaging Design) Rolul funcțional, estetic și de comunicare al ambalajului în branding. Istoria și evoluția packaging-ului; tendințe contemporane și ecologice (eco-design, ambalaje sustenabile).	*Prelegere, expunere vizuală, analiză de caz*	*Suport vizual, prezentare digitală*
2. Tipologii de ambalaje I – Eticheta Particularități de design pentru etichete (băuturi, alimente, cosmetice). Raportul dintre identitatea vizuală, tipografie și restricțiile de spațiu. Coduri de bare, elemente legale și nutriționale, finisaje speciale (folio, lăcuire selectivă, embosare).	*Prelegere, demonstrație vizuală, studii de caz practice*	*Prezentare pe exemple din piață și branduri consacrate*
3. Tipologii de ambalaje II – Ambalajul tip cutie (Cartonaj și Structură) Anatomia unei cutii: capace, clapete, sisteme de închidere/lipire. Principii de construcție structurală și pliabilitate. Relația dintre forma 3D și grafica de suprafață (fețe principale, secundare, fundal).	*Prelegere, analiză de desfășurate și modele fizice*	*Demonstrații pe șabloane geometrice (die-lines)*

4. Tipologii de ambalaje III – Ambalajul tip pungă și ambalaje flexibile Machetarea și grafica pentru pungi de hârtie, plastic, textile sau materiale laminate. Mânere, burduf, zona de sigilare și comportamentul materialului la umplere/purtare.	*Prelegere, analiză de materiale și soluții de imprimare*	*Exemple de ambalaje flexibile din comerț*
5. Tipologii de ambalaje IV – Ambalaje neconvenționale și structuri speciale Design experimental, forme organice sau geometrii complexe. Experiența de unboxing (Unboxing Experience) și ambalajul cadou/ediție limitată. Integrarea sistemelor inteligente (QR code, AR - Augmented Reality).	*Prelegere, prezentare proiecte inovatoare*	*Proiecții video, analiză pe produse din piața globală*

Bibliografie

1. **Klimchuk Marianne R.; Krasovec Sandra A.** – *Packaging Design: Successful Product Development from Concept to Shelf* (2nd edition), John Wiley & Sons, (2012).
2. **Slade Catharine** – *Packaging Design: Research, Materials and Processes*, Laurence King Publishing, (2023).
3. **Dabner David** – *Design grafic*, Editura RAO, (2006).
4. **Inglis Theo** – *Graphic Design Bible*, Octopus Publishing Group, (2023).
5. **Ambrose Gavin; Harris Paul** – *Packaging the Brand: The Relationship Between Packaging Design and Brand Identity*, AVA Publishing, (2011).
6. **Heilbrunn, Benoît** – *Logo-ul*, Editura Comunicare.ro, (2002).
7. **Jakabhazi Eduard** – *Suport de curs și resurse digitale de Design Grafic – Ambalaj* (disponibile pe platforma Google Classroom).

7.2 Seminar / laborator	**Metode de predare**	**Observații**

Aplicații practice – Eticheta de produs: Analiza brief-ului și cercetarea pieței pentru un produs dat. Realizarea de schițe, alegerea tipografiei și organizarea ierarhiei vizuale pe o etichetă. Inserarea codului de bare, a listei de ingrediente și pregătirea fișierului vectorial.	*Muncă individuală îndrumată, exerciții practice, corectură la ecran*	*Software vectorial (Adobe Illustrator / Photoshop)*
Proiectarea structurii și graficii unei cutii (Box Design): Desenarea desfășuratei tehnice (cu linii diferențiate pentru tăiere și pliere). Aplicarea conceptului grafic pe desfășurată, respectând orientarea fețelor. Printare, tăiere, asamblare și realizarea prototipului fizic (mock-up la scară 1:1).	*Îndrumare practică individuală, lucru pe proiect, asamblare fizică*	*Prototipare analogică (carton, cutter) și fișier vectorial*
Designul unei pungi / ambalaj flexibil: Crearea graficii adaptate pentru ambalaje flexibile sau pungi de cumpărături. Simularea comportamentului vizual al ambalajului plin/în uz. Lucru pe proiect, analiză critică individualăFișiere digitale și reprezentare 3D	*Lucru pe proiect, analiză critică individuală*	*Fișiere digitale și reprezentare 3D*
Conceperea unui ambalaj neconvențional / ediție limitată: Brainstorming și dezvoltarea unui concept inovator de unboxing.	*Muncă de creație ghidată, analiză pe prototip*	*Testare materiale și geometrii*

Integrarea formelor speciale și testarea funcționalității de închidere/deschidere.		

Bibliografie:

1. **Klimchuk Marianne R.; Krasovec Sandra A.** – *Packaging Design: Successful Product Development from Concept to Shelf* (2nd edition), John Wiley & Sons, (2012).
2. **Slade Catharine** – *Packaging Design: Research, Materials and Processes*, Laurence King Publishing, (2023).
3. **Dabner David** – *Design grafic*, Editura RAO, (2006).
4. **Inglis Theo** – *Graphic Design Bible*, Octopus Publishing Group, (2023).
5. **Ambrose Gavin; Harris Paul** – *Packaging the Brand: The Relationship Between Packaging Design and Brand Identity*, AVA Publishing, (2011).
6. **Heilbrunn, Benoît** – *Logo-ul*, Editura Comunicare.ro, (2002).
   Jakabhazi Eduard – *Suport de curs și resurse digitale de Design Grafic – Ambalaj* (disponibile pe platforma Google Classroom).

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul disciplinei vizează obținerea de competențe aplicate în domeniul designului grafic și de ambalaj, esențiale în agențiile de publicitate, studiourile de design și departamentele de packaging ale companiilor de producție. Însușirea etapelor de la brief, la desenul tehnic al stanței, aplicarea graficii și realizarea prototipului fizic asigură pregătirea directă a studentului pentru cerințele actuale ale pieței muncii.

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare este permisă utilizarea IIAgen pentru *generarea imagini (urmând să fie integrate și prelucrate în realizarea lucrării finale. Nu este permisă folosirea acestora drept lucrare finală de sine stătătoare) /rescriere de text, editare text.*

Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.

Fiecare student va preciza, într-o declarație redactată distinct pentru fiecare sarcină de lucru, conform modelului din anexa 3 a Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT, instrumentul pe care l-a utilizat, modul în care a fost utilizat și partea din sarcină în care acesta a fost utilizat. Declarația va fi menționată de student la începutul sarcinii de lucru elaborate.

10. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 **Curs**	**1.**Frecvența și participarea activă la orele de curs.	• Evaluare pe parcurs pe baza schițelor teoretice și conceptuale.	50%

	2. Însușirea cunoștințelor teoretice privind tipologiile de ambalaje, materialele și procesele de tipar/stanțare. **3.**Rigoarea conceptuală, originalitatea și calitatea argumentării vizuale a soluțiilor de packaging propuse. **4.**Capacitatea de integrare a noțiunilor teoretice în dezvoltarea proiectului.	• Corectură individuală și colectivă. • Sustinerea orală și prezentarea conceptuală a proiectului final	
9.5 **Seminar / laborator**	**1.**Frecvența și implicarea în activitățile de atelier. **2.**Calitatea execuției tehnice *(acuratețea desfășuratei/stanței, stăpânirea software-ului vectorial).* **3.**Realizarea prototipului fizic *(mock-up 3D)* și calitatea randărilor digitale. **4.**Conformitatea tehnică a fișierelor finale pentru tipar (*DTP, bleed, coloristică*).	• Corectură individuală și ghidare practică la fiecare ședință. • Evaluarea etapizată a portofoliului de proiecte realizate pe parcurs. • Prezentarea prototipurilor fizice și susținerea aplicativă a proiectului final	50%

9.6 Standard minim de performanță
Prezență minimă: Frecventarea obligatorie a cel puțin 50% din activitățile de curs și 50% din activitățile de seminar/laborator. **Parcurgerea etapelor:** Predarea la termen a minimum 80% din aplicațiile practice de laborator. **Competențe tehnice și conceptuale minime:** • Capacitatea de a dezvolta un concept vizual coerent de ambalaj pornind de la un brief dat. • Realizarea corectă a unei desfășurate tehnice simple (die-line) și asamblarea unui prototip fizic lizibil. • Utilizarea la nivel mediu/funcțional a programelor de grafică vectorială (ex. Adobe Illustrator). • Pregătirea fișierului pentru export/tipar la un nivel de bază (PDF cu marcaje de tăiere/sângerare).
Nota minimă: Obținerea notei minime 5 (cinci) atât la evaluarea activității de curs, cât și la evaluarea aplicațiilor de seminar/laborator.

Data completării disciplină
15.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Arte şi Design/ Design şi Arte Aplicate
1.3 Departamentul	Design şi Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte vizuale
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	**Design**

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				Design Grafic pentru licență | ***FADLD 3208***			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DS / DO

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	5	din care: 3.2 curs	3	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	70	din care: 3.5 curs	42	3.6 seminar/laborator	**28**
Distribuția fondului de timp:					**ore**
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					30
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri					50
Tutoriat					20
Examinări					10
Alte activități					

3.7 Total ore studiu individual	**130**
3.8 Total ore pe semestru	**200**
3.9 Numărul de credite	**8**

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Parcurgerea celorlalte materii obligatorii legate de domeniul compoziției.
4.2 de competențe	Utilizarea programului Adobe Illustrator si Adobe Photoshop

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Computer/ laptop personal, conexiune

	internet, mouse, Adobe Illustrator/ Adobe Photoshop
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	• Computer/ laptop personal, conexiune internet, mouse, Adobe Illustrator/ Adobe Photoshop

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Obiectivele disciplinei	Dezvoltarea unei abordări avansate în soluționarea problemelor de design Realizarea de proiecte complexe și coerente Integrarea diverselor medii și tehnici Explorarea identității vizuale și a brandingului Adaptabilitate la proiecte reale și interdisciplinare Înțelegerea tendințelor actuale în design

Cunoștințe	• Dezvoltarea de proiecte de design, în concordanţă cu principiile şi metodele consacrate atât în teoria, cât şi în realitatea specifică domeniului, de ordin tehnologic şi economic. • Utilizarea cunoştinţelor de bază pentru a stabili/determina coordonatele temporale ale unui concept de design de produs - contextul istoric, social şi cultural -, a-i reliefa prin comparaţie elementele de originalitate şi de creativitate şi pentru a prognoza evoluţiile ulterioare din domeniu. • Realizarea studiilor stilistice, competente, cu privire la tema de design, pentru a putea fi aplicate diversificat, în sprijinul ameliorării soluţiilor de design. • Utilizarea sintezelor, a interpretărilor şi a datelor recente cu privire la: evoluţia istorică produsului de design, obiectele din context şi restul factorilor de influentă (estetic, tehnologic, material, economic), pentru dezvoltarea favorabilă a conceptului de design şi ca factor permanent de evaluare a calităţii acestuia. • Propunerea unor direcţii de dezvoltare stilistică, creative şi originale, luând în calcul toate elementele ce compun dinamica proiectului de design, inclusiv metodele şi principiile specifice, care îl încadrează.

Abilităţi	• Absolventul poate să identifice oportunitatea alegerii uni tip de suport soft pentru un anumit tip de comunicare generală • Absolventul poate să gestioneze propria bază de date prin utilizarea softului. • Absolventul poate să aprecieze consumul de timp şi resurse pentru utilizarea generală a competenţelor digitale. • Absolventul poate să clasifice, să analizeze şi să deducă elementele definitorii ale unui anumit pachet tematic pentru proiectul de design • Absolventul poate să concluzioneze asupra relaţiei dintre specificaţii şi etapele de dezvoltare a proiectului • Absolventul poate să transpună tematica şi particularităţile temei în concept format printabil pentru design. • Absolventul poate să aprecieze modalităţile de adaptare a proiectului la tipul de media pretins de cerinţele proiectului. • Absolventul poate să rezolve constrângerile tehnice şi de resurse pentru transpunerea conceptului de design • Absolventul poate să utilizeze tipul de echipament digital necesar proiectului • Absolventul poate să utilizeze tipul de software pentru realizarea proiectului • Absolventul poate să dezvolte proiectul utilizând în mod adecvat desenul, culoarea, lumina, mijloacele de prezentare şi de reprezentare clasice şi digitale. • Absolventul poate să analizeze şi să concluzioneze asupra oportunităţii variantei de concept în dezvoltarea proiectului Absolventul poate să aprecieze şi să aplice principiile designului grafic/ comunicării vizuale, pe întreg procesul de proiectare
Responsabilitate şi autonomie	• Absolventul poate să găsească soluţii adaptate pentru reconfigurarea obiectivelor în baza principiilor eficienţei şi eficacităţii aplicării acestora • Absolventul cunoaşte principiile *Design thinking* • Absolventul compară şi analizează diferitele ipostaze tematice cu ajutorul *Design thinking* • Absolventul aplică relaţia dintre structură şi funcţie în manieră adaptată pentru sumarul tematic al proiectului

7. Conţinuturi

7.1 Curs	Metode de predare	Observaţii
Cadrul metodologic al proiectului de licenţă în Design Grafic Definirea temei, formularea ipotezei vizuale şi structurarea breviarului de creaţie. Metodologia cercetării vizuale: maparea pieţei, analiza competitorilor, definirea publicului ţintă şi structurarea moodboard-ului	*Prelegere, prin proiecţii imagini şi dezbateri (Studiu de caz)*	*Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite pentru seminar.*

conceptual. Prelegere, prezentare digitală, dezbatere Studiu pe structuri recomandate de licență		
Cursul este axat pe dezvoltarea capacităților și aptitudinilor avansate de comunicare vizuală și de utilizare a noilor paradigme conceptuale contemporane. **Paradigme contemporane în comunicarea vizuală** Tendințe actuale în designul grafic internațional: neobrutalism, hibridizare media, tipografie expresivă și micro-interacțiuni. Trecerea de la suportul fizic (print) la cel omnicanal (digital, interactiv, fizic).	*Prelegere, prin proiecții imagini și dezbateri (Studiu de caz)*	*Cursul este corelat, în vederea îndeplinirii obiectivelor stabilite pentru seminar.*
Cursul se va axa pe integrarea metodelor digitale contemporane avansate în lucrarea de licență. Se va pune accent pe folosirea responsabilă a AI și pe alte metode de exprimare vizuală precum AR și VR. **Integrarea Inteligenței Artificiale Generative în workflow-ul de design** Utilizarea responsabilă și etică a instrumentelor IAGen	*Prelegere, demonstrații practice interactive, dezbatere*	*Analiză etică și tehnică pe workflow-uri hibride*

(MidJourney, ChatGPT, Gemini, Stable Diffusion). Asistența AI în faza de ideare, generare de concepte preliminare, texturi sau fundaluri și rafinarea ulterioară prin editare vectorială/raster. Miza originalității: Om vs. Artificial. **Extinderi media avansate: AR (Augmented Reality) și VR în Design Grafic** Aplicarea realității augmentate pe materiale tipărite (postere, ambalaje, cărți, etichete interactive). Integrarea codurilor QR dinamice și a experiențelor imersive pentru îmbogățirea mesajului vizual.		

Bibliografie:

1. **Ellen Lupton** – *Thinking with Type* (2nd ed., Princeton Architectural Press, 2010)
2. **Timothy Samara** – *Making and Breaking the Grid* (Rockport, 2017
3. **Richard Hollis** – *Graphic Design: A Concise History* (Thames & Hudson, 2012)
4. **Johanna Drucker & Emily McVarish** – *Graphic Design History: A Critical Guide* (Pearson, 2019)
5. **David Airey** – *Logo Design Love* (Peachpit, 2019)
6. **Ellen Lupton & Jennifer Cole Phillips** – *Graphic Design: The New Basics* (Princeton Architectural Press, 2015)
7. **Alex W. White** – *The Elements of Graphic Design* (Allworth, 2011)
8. **Stephen J. Eskilson** – *Graphic Design: A New History* (Yale University Press, 2019)
9. **Sean Adams** – *The Designer's Dictionary of Color* (Abrams, 2017)
10. **Adrian Shaughnessy** – *How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul* (Princeton Architectural Press, 2010)

7.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații

Studenții vor primi teme precum: ***Integrarea unor elemente generate cu AI în creațiile proprii.*** ***Realizarea planșelor de prezentare pentru lucrarea de licență.*** *Uman vs. Artificial*	• *documentarea independentă* • *managementul timpului de pregătire a sarcinii* • *exersarea capacității de rezolvare a temei practice*	
Definirea și validarea brief-ului de licență: Prezentarea și argumentarea ideii de proiect. Realizarea panoului de cercetare (moodboard, public țintă, hartă conceptuală).	*Documentare independentă, discuții individuale, feedback direct* *Demonstrație orală, argumentare practică, evaluare critică colectivă*	*Îndrumare pe concept* *Sustinerea publică a proiectului*
Machetarea aplicațiilor practice ale licenței: Declinarea identității vizuale pe suporturile specifice temei alese (postere, ambalaje, cărți/reviste, web design, UI/UX, signalistică, merch). **Dezvoltarea Identității Vizuale & Key Visual-ului proiectului:** Schițarea, vectorizarea logo-ului/simbolului central, definirea paletei cromatice, sistemului tipografic și a elementelor grafice secundare (pattern-uri, ilustrații).	*Lucru pe proiect, ajustări fine de grid, micro-tipografie și aliniere*	*Utilizare InDesign / Illustrator / Photoshop* *Software vectorial (Adobe Illustrator)*

Exerciții hibride: Uman vs. Artificial (Generare & Editare): Exercițiu practic de integrare a elementelor generate prin IA (prompte avansate) în compoziții vectoriale proprii. Prelucrare avansată în Photoshop și Illustrator pentru eliminarea artifactelor și adaptarea la identitatea vizuală a proiectului. **Integrarea elementelor AR/Interactive (dacă este cazul):** Crearea markerelor vizuale și aplicarea straturilor de realitate augmentată pe suporturile de print.	*Îndrumare practică, lucru la calculator, corectură pe fișiere* *Exerciții aplicative, testare pe dispozitive mobile*	*Utilizare programe de grafică + unelte AI* *Software AR / simulări pe ecran*

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul cursului va fi în concordanță cu nomenclatorul de meserii – COR – oferind studenților abilitatea de a se angaja la finalizarea studiilor pe unul dintre posturile existente. Astfel studentul va fi capabil să acopere cerințele existente pe piața de muncă în diversele domenii, sau va putea continua activitatea de cercetare prin etapele superioare de studiu.

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare, este permisă utilizarea instrumentelor IIAgen pentru *generarea de idei/slogan/design/imagini/rescriere de text, editare/review etc..*
Exemplele cele mai cunoscute de instrumente IAgen includ, dar nu se rezumă la: ChatGPT, Google Gemini, Copilot pentru text sau MidJourney pentru imagini.
Fiecare student va preciza, într-o declarație redactată distinct pentru fiecare sarcină de lucru, conform modelului din anexa 3 a Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT, instrumentul pe care l-a utilizat, modul în care a fost utilizat și partea din sarcină în care acesta a fost utilizat.

10. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Prezența și participarea activă la cursuri; Cunoașterea, înțelegerea și utilizarea noțiunilor specifice de limbaj vizual;	Testarea continua pe parcursul semestrului - 10% testare practică a capacității de realizare tehnică practică a unor exerciții simple, prin utilizarea unor funcțiuni de baza ale Adobe Illustrator), monitorizarea asimilării metodelor de lucru predate	Examen Respectarea tematicii cursurilor și cerințelor aplicative de atelier 40%
9.5 Seminar / laborator	Complexitate, originalitate, creativitate, incadrarea in tema; Se evaluează performanța studenților pe baza realizării proiectelor de seminar;	Proiecte, teme de creație în format printat (A3) si format digital prin google classroom; Demonstrație, argumentare a etapelor urmate - oral/practice	Prezentarea lucrărilor practice de semestru Realizarea lucrării de examen cf. temei enunțate și a cerințelor 60%
9.6 Standard minim de performanță			
• Analiza unei imagini din perspectiva limbajului grafic, situarea pertinentă în contextul istoric și în curent. • Realizarea unui proiect de seminar cu respectarea brief-ului. • Plagiatul este inacceptabil. Frauda (notificată cu dovadă de către cadrul didactic) va fi notată cu 1 (nota finală). • la restanță / re-evaluare/ mărire de notă studenții refac temele (proiecte de seminar + argumentare, iar pentru mărire de notă se primește o temă în plus).			

Data completării seminar
17.09.2026

Titular de disciplină

Semnătura titularului de

Data avizării în departament

Director de departament

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.3 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timişoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Arte și Design
1.3 Departamentul	Arte Vizuale/Design și Arte Aplicate
1.4 Domeniul de studii	Arte Vizuale
1.5 Ciclul de studii	Master
1.6 Programul de studii / Calificarea	**Design de interior și produs**

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei				**Promovarea produselor II | *FADMDIP2203***			
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	DC / DOB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităţilor didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	1	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5 curs	14	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					**108 ore**
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					30
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					50
Tutoriat					12
Examinări					6
Alte activități					

3.7 Total ore studiu individual	**208**
3.8 Total ore pe semestru	**250**
3.9 Numărul de credite	**10**

4. Precondiţii (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Parcurgerea disciplinelor anterioare de Proiectare Design de Produs, Design Ambient, Machetare/Prototipare și Grafică asistată de calculator.
4.2 de competențe	**Utilizarea programului Adobe Photoshop și a unor programe 3D**

	Competențe de proiectare 2D/3D (Rhino, 3ds Max, SolidWorks, CAD), randare fotorealistă (KeyShot, V-Ray, Corona) și prelucrare grafică (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign). Capacitatea de a dezvolta un concept de produs sau amenajare ambientală până la stadiul de prototip/proiect executiv.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	*Conform regulamentului UVT și ghidul studentului* Sală dotată cu videoproiector, tablă/ecran interactiv, conexiune la internet, acces la platforma Google Classroom și pachet software de prezentare.
5.2 de desfășurare a seminarului / laboratorului	*Conform regulamentului UVT și ghidul studentului* Atelier/Laborator de design dotat cu stații grafice performante, software licențiat de modelare 3D, randare și suita Adobe CC, echipamente de prototipare rapidă/foto studio (spațiu de fotografiat produse/machete, cort de lumini).

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Obiectivele disciplinei	**Să cunoască noțiunile fundamentale de branding** **Să genereze proiecte pe baza cunoștințelor de la curs** **Să stimuleze creativitatea** *Dezvoltarea capacității studenților de nivel masterat de a concepe, structura și implementa strategii complexe de promovare și lansare pe piață a obiectelor de design de produs și a proiectelor ambientale. Cursul urmărește integrarea dintre designul de obiect/ambient, identitatea de brand, packaging, storytelling-ul vizual și canalele media contemporane (fizice și digitale).*

Cunoștințe	**c01.** Demonstrează cunoașterea tehnicilor de branding, marketing senzorial și comunicare vizuală specifice domeniului Designului de Produs și Ambient. **c02.** Înțelege strategiile de poziționare pe piață a unui produs nou (de la stadiul de concept/prototip la producția de serie sau unicat). **c03.** Demonstrează cunoașterea principiilor de redactare a unui brief de promovare, creare de storyboards și dezvoltare a materialelor promoționale (cataloage, kituri de presă, ambalaj, standuri expoziționale).

Abilități	**a01.** Elaborează strategii integrate de promovare vizuală pentru obiecte de design de produs și concepte ambientale. **a02.** Realizează materiale de promovare de înaltă calitate estetică și tehnică (randări promoționale, animații 3D de prezentare, cataloage de produs, foldere de prezentare, grafică pentru social media și lansări e-commerce). **a03.** Proiectează concepte de standuri expoziționale, pop-up stores sau instalații imersive de promovare a produselor în spațiul ambiental.
Responsabilitate și autonomie	**r01.** Gestionează autonom fluxul de promovare al unui proiect de design, de la cercetarea de piață la livrabilul final promoțional. **r02.** Își asumă responsabilitatea pentru rigoarea estetică, etica comunicării promoționale și conformitatea cu cerințele industriei și ale publicului țintă.

7. Conținuturi

7.1 **Curs**	Metode de predare	Observații
Introducere în promovarea designului de produs și ambient. Relația dintre obiect, spațiu, brand și consumator. Specificul promovării în designul contemporan.	*Prelegere, expunere vizuală, dezbatere*	*Prezentare digitală, studii de caz*
Inițierea în problemele specifice ale interdisciplinarității, și stimularea capacității intelectuale de abstractizare, conceptualizare. Însușirea capacităților de analiză, sinteză. Însușirea unei gândiri creative, plastice contemporane prin stimularea imaginației.	*Informația este structurată în funcție de nivelul de percepție a studentului.* *Informația predată va fi întotdeauna controlată prin feed-back-ul primit din partea studenților, iar evoluția cursului va ține cont de acest răspuns.* *Pentru o asimilare optima, informația textuala va fi alternata cu exemple vizuale – imagini – destinate a ușura*	

Familiarizarea studenţilor cu tehnicile şi mediile noi de comunicare vizuală şi promovare a unor idei/concepte. Se vor parcurge şi analiza studii de caz care vor sta la baza unor proiecte personale.	*percepția şi a ține treaz interesul pentru subiectele predate.* *Fixarea noțiunilor se va face prin aplicarea acestora în diverse teme practice ce au un grad de dificultate crescător.*	
Analiza de piață, publicul țintă şi pozitionarea de brand. Definirea valorii unice (USP - Unique Selling Proposition) pentru un obiect de design sau concept ambiental.	*Prelegere, analiză comparativă*	*Exemple din industria designului de mobilier şi obiect*
Identitatea vizuală a produsului şi Storytelling în Design. Construcția narațiunii din spatele materialului, formei şi funcției. Naming, logo de produs şi grafică asociată.	*Prelegere, studiu de caz, explicație*	*Analiză pe branduri de design iconice*
Imaginea de produs – Fotografia, Randarea 3D şi Animația Promoțională. Tehnici de punere în scenă ambientală (staging), scenografie de produs şi iluminat virtual/real pentru campanii media.	*Prelegere vizuală, demonstrație de caz*	*Exemple de randări şi shooting-uri profesionale de studio*
Promovarea în spațiul fizic – Design expozițional şi Pop-Up Stores. Proiectarea standului de târg (ex. Salone del Mobile, Maison&Objet), instalații imersive şi scenografii comerciale.	*Prelegere, prezentare proiecte expoziționale*	*Studii de caz pe târguri internaționale de design*
Strategii de lansare digitală şi Media Kit. Portofoliul de lansare, comunicatul de presă vizual, prezența pe platforme de profil (Behance, ArchDaily,	*Prelegere, analiză de campanii digitale*	*Template-uri de Media Kit şi pitch deck*

Designboom) și campanii Social Media/E-commerce.		

Bibliografie curs:

1. **Lidwell W. Holde, K. & Butler, J.** – *Universal Principles of Design*, Rockport Publishers, (2010).
2. **Klimchuk M. R. & Krasovec S. A.** – *Packaging Design: Successful Product Development from Concept to Shelf*, John Wiley & Sons, (2012).
3. **Hudson Jennifer** – *Process: 50 Product Designs from Concept to Manufacture*, Laurence King Publishing, (2011).
4. **Slade Catharine** – *Packaging Design: Research, Materials and Processes*, Laurence King Publishing, (2023).
5. **Aaker David A.** – *Building Strong Brands*, Free Press, (2010).
6. Resurse digitale, articole și ghiduri de promovare disponibile pe platformele dedicate ale facultății (Google Classroom / e-Learning).

7.2 **Seminar / laborator**	Metode de predare	Observații
Alegerea și analiza produsului/conceptului ambiental masteral. Formularea brief-ului de promovare, auditul de brand și stabilirea publicului țintă.	*Muncă individuală îndrumată, brainstorm* *Explicarea temei de seminar cât mai clar posibil, după care vor fi realizate corecturi succesive atât din punct de vedere tehnic cât și conceptual ideatic.*	*Asistență individuală pe proiect*
Construirea identității vizuale și a poveștii de produs (Storytelling). Elaborarea logo-ului de produs, a paletei cromatice, tipografiei și a conceptului grafic de suport.	*Practică asistată, analiza schițelor*	*Software vectorial (Adobe Illustrator)*
Machetarea vizuală și staging 3D promoțional. Crearea scenografiilor virtuale (3D environments) pentru integrarea produsului în context ambiental de prezentare.	*Lucru pe stația grafică, îndrumare tehnică*	*Software 3D (Rhino / 3ds Max / KeyShot)*
Conceperea micro-standului expozițional / spațiului pop-up. Machetarea 3D/2D a spațiului fizic de promovare și prezentare a produsului într-un târg de profil.	*Îndrumare practică pe proiect*	*Randări de arhitectură de interior / stand*

Finalizarea campaniei digitale și redactarea Press Kit-ului. Asamblarea portofoliului promoțional digital (layout social media, ghid de prezentare PDF, fișe tehnice).	*Corectură individuală și colectivă*	*Generare PDF de înaltă rezoluție și formate web*

Bibliografie seminar:

1. Philip Kotler & Gary Armstrong – *Principles of Marketing*
2. Philip Kotler & Kevin Lane Keller – *Marketing Management*
3. Philip Kotler & Nancy Lee – *Social Marketing: Changing Behaviors for Good.*
4. Jay Conrad Levinson – ***Guerrilla Marketing*** (seria completă, ediția de bază + actualizări digitale)
5. Jay Conrad Levinson & Jeannie Levinson – ***Guerrilla Marketing in 30 Days***
6. Max Lenderman – ***Experience the Message: How Experiential Marketing is Changing the Brand World***
7. Jonah Berger – ***Contagious: Why Things Catch On***

8. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul disciplinei a fost structurat în concordanță cu cerințele actuale ale pieței muncii și ale industriilor creative (studiouri de design de produs, birouri de arhitectură de interior, agenții de branding și producție de mobilier). Cursul oferă absolvenților de masterat deprinderile necesare pentru a nu fi doar creatori de obiect/spațiu, ci și manageri ai imaginii propriilor produse, capabili să comunice eficient cu producătorii, clienții, galeriile de design și platformele internaționale de promovare.

9.Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligența artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare este permisă utilizarea IIAgen pentru Pentru realizarea sarcinilor definite la secțiunea de evaluare și elaborarea proiectului de disertație, este permisă utilizarea instrumentelor IAGen pentru generarea de structură, explorări vizuale, texte, sau randări de sprijin. Exemple de instrumente permise: *ChatGPT, Google Gemini, Copilot* pentru text și analiză, respectiv *MidJourney, DALL-E, Stable Diffusion, Firefly* pentru explorări vizuale. Fiecare masterand va preciza, într-o declarație redactată distinct *conform modelului din anexa 3 a Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT* instrumentul utilizat, modul exact în care a fost folosit și componenta din disertație în care acesta a fost integrat. *Declarația va fi menționată de student la începutul sarcinii de lucru elaborate.*

10. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală

9.4 **Curs**	Prezenţa şi participarea activă la cursuri Realizarea problemelor date printr-un aport personal creativ consistent	Evaluarea studenţilor se va realiza prin diverse metode pe tot parcursul semestrului, nu numai prin forma finala de verificare. Astfel va exista un mai bun control asupra acumulării şi fixării noţiunilor predate.	30 %
9.5 **Seminar / laborator**	Creativitate Incadrarea in tema Calitate tehnică	Teme creative în format digital prin google classroom Demonstraţie, argumentare a etapelor urmate – oral/practic	70 %
9.6 Standard minim de performanță			
Prezenţa conform regulamentului UVT şi ghidului studentului. Realizarea temelor date din punct de vedere tehnic şi creativ.			

Data completării disciplină
10.09.2026

Titular de

Data avizării în departament
departament

Director de

10. Salariul minim de încadrare

Salariul minim de încadrare pentru un asistent universitar titular este de 6520 lei.

11. Extras din statul de funcţii care evidenţiază postul vacant pentru care se organizează examen de promovare în cariera didactică

Rector: Prof. [redacted]EA

STAT DE FUNCTII 2026-2027

Facultatea de Arte si Design
Design si Arte Aplicate

Baza: Stat DDAA 2026-202[redacted]

Nr. post	Fct.	Tip post	Angajat / Disciplina	Specialz. / Program Coeficienti - Supr.	Sem.	Semi Grupa	Ore Curs Fiz.	Ore Curs Conv.	Ore Sem. / Lab. Fiz.	Ore Sem. / Lab. Conv.	Norma (ore/sapt)	Alte act. / Total
			Compoziție bi și tridimensională I	FAD, DOCD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Artistic Anatomic studies I	FAD, GA-EN/M/IF/an1 - M - En - An 1 S/L=1,50 14 săpt	I	0 / 1			1	1,50	0,75	
			Artistic Anatomy for Characters I	FAD, GDAVE-EN/L/IF/an1 - L - En - An 1 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Studiul desenului I	FAD, DG/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 Cn2,00 14 sapt	I	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Studiul desenului I	FAD, DOCD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 Cn2,00 14 sapt	I	1 / 0	1	2,00			1,00	
			Anatomie artistică I	FAD, DG/L/IF/an1, FAD, AD/L/IF/an1, FAD, MDV/L/IF/an1 (3) - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 3			1	3,00	1,50	
			Compoziție bi și tridimensională II	FAD, DOCD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	II	0 / 1			2	2,00	1,00	
			Artistic Anatomic studies II	FAD, GA-EN/M/IF/an1 - M - En - An 1 S/L=1,50 14 săpt	II	0 / 1			1	1,50	0,75	
			Artistic Anatomy for Characters II	FAD, GDAVE-EN/L/IF/an1 - L - En - An 1 S/L=1,00 14 săpt	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Anatomie artistică II	FAD, DG/L/IF/an1, FAD, AD/L/IF/an1, FAD, MDV/L/IF/an1 (3) - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 5			1	5,00	2,50	
37	Asis	VC	**Post vacant (concurs)**								11,00	7,00 / 18,00
			Studiul desenului I	FAD, DA/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Studiul desenului I	FAD, DG/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Anatomie artistică I	FAD, DG/L/IF/an1, FAD, AD/L/IF/an1, FAD, MDV/L/IF/an1 (3) - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Practica de specialitate	FAD, DOCD/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 S/L=1,00 14 săpt	I	0 / 1			3	3,00	1,50	
			Studiul desenului II	FAD, DG/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Studiul desenului II	FAD, DA/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Studiul desenului II	FAD, DOCD/L/IF/an1 - L - Ro - An 1 S/L=1,00 14 sapt	II	0 / 1			2	2,00	1,00	
			Practica de specialitate	FAD, DOCD/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 S/L=1,00 14 săpt	II	0 / 1			3	3,00	1,50	
38	Asis	VC	**Post vacant (concurs)**								11,00	7,00 / 18,00
			Design grafic I	FAD, DG/L/IF/an2 - L - Ro - An 2 S/L=1,00 14 sapt	I	0 / 2			3	6,00	3,00	
			Design grafic aprofundat - disertație I	FAD, MDGCV/M/IF/an2 - M - Ro - An 2 S/L=1,50 14 săpt	I	0 / 1			3	4,50		

Decan:

AND[redacted]LA

Direct[redacted]

M

Director Resurse U[redacted]

Nr. post	Fct.	Tip post	Angajat / Disciplina	Specializ. / Program / Cod ciclu / An / Sept.	Sem.	Serii / Grupe	Ore Curs Fiz.	Ore Curs Conv.	Ore Sem. / Lab. Fiz.	Ore Sem. / Lab. Conv.	Norma (ore/sapt)	Alte act. / Total
			Design grafic II	FAD, DG/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sapt	II	0 / 2			3	6,00	3,00	
			Design grafic pentru licență	FAD, D/L/IF/an3 · L · Ro · An 3 S/L=1.00 14 sapt	II	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Promovarea produselor II	FAD, MDIP/M/IF/an2 · M · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 1			1	1,50	0,75	
39	Asis	VC	**Post vacant (concurs)**								11,00	7,00 / 18,00
			Design de interior I	FAD, DA/L/IF/an1 · L · Ro · An 1 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Design ambiental I	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 1			2	2,00	1,00	
			Practica de specialitate	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 1			3	3,00	1,50	
			Design de ambient – compoziție V	FAD, D/L/IF/an3 · L · Ro · An 3 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Design de interior II	FAD, DA/L/IF/an1 · L · Ro · An 1 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 2			2	4,00	2,00	
			Design ambiental II	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 1			2	2,00	1,00	
			Practica de specialitate	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 1			3	3,00	1,50	
40	Asis	VC	**Post vacant (concurs)**								11,00	7,00 / 18,00
			Procesarea digitală a imaginii I	FAD, DA/L/IF/an1, FAD, DOCD/L/IF/an1 (2) · L · Ro · An 1 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 2			1	2,00	1,00	
			3D Design I	FAD, DA/L/IF/an1 · L · Ro · An 1 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 2			1	2,00	1,00	
			3D Design III	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Metodologia elaborării lucrării de licență I	FAD, D/L/IF/an3 · L · Ro · An 3 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental I	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Design biofilic I	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	I	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Procesarea digitală a imaginii II	FAD, DA/L/IF/an1 · L · Ro · An 1 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 2			2	4,00	2,00	
			3D Design II	FAD, DA/L/IF/an1 · L · Ro · An 1 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 2			1	2,00	1,00	
			Desen tehnic si proiectare CAD I	FAD, DA/L/IF/an1 · L · Ro · An 1 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 2			1	2,00	1,00	
			3D Design IV	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 1			1	1,00	0,50	
			Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental II	FAD, DA/L/IF/an2 · L · Ro · An 2 S/L=1.00 14 sept	II	0 / 1			1	1,00	0,50	

Decan:

[redacted]

Director De[redacted]

MIHAIL[redacted]

Director Resu[redacted]

12. Programa aferentă concursului – tematica probelor de examen

- Tehnoredactare de paragraf: Machetarea unui bloc de text complex, ajustări fine de kerning, tracking, leading și alinieri.
- Elaborarea ghidului de brand. Construirea unei fișe de identitate vizuală (versiune cromatică, zonă de protecție, fonturi oficiale).
- Schițarea și vectorizarea unui logo: Brainstorming, schițe analogice rapide și construcția geometrică/vectorială a simbolului.
- Conceperea sistemelor grafice dinamice, modulare și generative pentru disertație.
- Conceperea unui ambalaj neconvențional / ediție limitată. Brainstorming și dezvoltarea unui concept inovator de unboxing.
- Metodologia cercetării vizuale: maparea pieței, analiza competitorilor, definirea publicului țintă și structurarea moodboard-ului conceptual.
- Machetarea vizuală și staging 3D promoțional. Crearea scenografiilor virtuale (3D environments) pentru integrarea produsului în context ambiental de prezentare.
- Elaborarea unui exercițiu aplicativ de laborator pentru studenții de anul I: crearea unei serii de afișe conceptuale pe baza unei structuri grilă, utilizând exclusiv elemente tipografice și relații cromatice primare
- Conceptul unei sesiuni de îndrumare individuală (tutorial) privind structurarea caietului de cercetare (research book/moodboard avansat) pentru un proiect de disertație axat pe design speculativ sau social.
- Conceputul unei lucrări practice de laborator ce urmărește rebranduirea și reproiectarea ambalajului pentru un produs alimentar local, inclusiv realizarea mockup-ului fizic și pregătirea fișierelor pentru tipar.
- Simularea unei ședințe de pre-susținere a licenței: Ghidarea studenților în selectarea celor mai reprezentative lucrări, realizarea simulărilor tridimensionale (mockup-uri) și pregătirea prezentării digitale.

Programa aferentă concursului – tematica probelor de examen în limba engleză

- Advanced paragraph typesetting. Micro-typographic formatting of complex text blocks, including fine adjustments of kerning, tracking, leading, and alignment parameters.
- Brand style guide development. formulation of a comprehensive visual identity specification sheet, detailing color palettes, clear space dimensions, and official typography.
- Logo ideation and vectorization. initial brainstorming, rapid analog sketching, and precise geometric/vector construction of a brand mark.
- Design of dynamic, modular, and generative graphic systems. conceptualization and implementation of adaptive visual systems for master's thesis research.
- Unconventional / limited-edition packaging design. ideation and structural development of novel conceptual unboxing experiences.
- Visual research methodology. market mapping, competitive analysis, target audience identification, and conceptual mood board curation.

- Visual layout and promotional 3D staging: spatial layout composition and three-dimensional product staging for promotional display.
- Development of a practical exercise for first-year students: Designing a series of conceptual posters based on a grid system, using exclusively typographic elements and primary color relationships.
- Concept for an individual guidance session (tutorial) on structuring a research book / advanced moodboard for a Master's dissertation project focused on speculative or social design.
- Concept for a practical laboratory project aimed at rebranding and redesigning the packaging for a local food product, including physical mockup construction and pre-press print file preparation.
- Simulation of a Bachelor's pre-defense session: Guiding students in selecting their most representative works, creating 3D simulations (mockups), and preparing the digital presentation.

13. Extrase din procesele verbale ale ședinței Consiliului departamentului și ședinței Consiliului facultății în care a fost aprobată această poziție

Data

09.10.2025

Semnătura directorului de departament

[redacted]

CONVOCATOR

pentru ședința Consiliului de conducere
din data de 09.10.2026, ora 9

Ordinea de zi:

Punctul 1. Discutarea și avizarea posturilor didactice scoase la concurs sau pentru care se organizează examen de promovare în cariera didactică în sem.I, an universitar 2026-2027 (referatele cu privire la necesitatea scoaterii la concurs/organizării de examen de promovare pentru fiecare post)

Punctul 2. Avizarea Standardelor minimale si obligatorii FAD, precum si reavizarea Modalității de evaluare a criteriilor de concurs/examen de promovare

Punctul 3. Avizarea Regulamentului de organizare și funcționare a Centrului de Creație al Artelor Vizuale Contemporane, denumit în continuare CCAVC

Punctul 4. Avizarea procedurii de tutorat FAD

Punctul 5.Diverse (Regulament de organizare și funcționare a Consiliului FAD, etc.)

Nr. crt.	Numele si prenumele	Prezent/absent
1.	Prof. univ. dr. Rudolf Kocsis	[redacted]
2.	Prof.univ.dr.Camil Mihăescu	
3.	Conf. univ. dr.Andreea Palade Flondor	
4.	Conf. univ. dr. Silvia Trion	
5.	Conf. univ. dr.Valentina Ștefănescu	
6.	Conf. univ. dr. Corina Nani	
7.	Lector. univ. dr. Eugenia Riemschneider	
8.	Lector. univ. dr. Maria Sârbu	
9.	Lector univ. dr.Părăușanu Andrei	
10.	Lector univ. dr.Mădalin Marienut	
11.	Conf. univ. dr. Mihai Zgondoiu	

STUDENTI

Nr. crt.	Numele si prenumele	Prezent/absent
1.	Eliza-Gabriela Munteanu	[redacted]
2.	Alexia Anton	
3.	Gabriel Matlak	
	David Lukacs	

[redacted]

univ.dr.Diana ANDREESCU

INVITAȚI - Ședința Consiliului de conducere din data de 09.10.2026, ora 9

Nr. Crt.	Numele si prenumele	Prezent/absent
1.	Conf.univ.dr.Mădălin Bunoiu-Prorector	[redacted]
2.	Prof.univ.dr.Eduard Jakabhazi- Prodecan	
3.	Conf.univ.dr. Remus Rotaru- Prodecan	
4.	Conf.univ.dr. Andreea Lazea - Director Departament AV	
5.	Prof.univ dr. habil. Iosif Mihailo – Director Departament DAA	

CONSILIU FACULTATE

Hotărârea nr. 1/2026
Consiliul Facultății de Arte și Design
întrunit în ședința din data de 09.10.2026
a hotărât următoarele :

Punctul 1. Discutarea și avizarea propunerilor privind scoaterea la concurs a posturilor didactice și organizarea examenelor de promovare în cariera didactică, pentru semestrul I al anului universitar 2026–2027, pe baza referatelor de justificare a necesității scoaterii la concurs, respectiv a organizării examenelor de promovare, aferente fiecărui post.

Punctul 2. Avizarea Standardelor minimale și obligatorii ale Facultății de Arte și Design, precum și reavizarea Modalității de evaluare a criteriilor pentru concursurile de ocupare a posturilor didactice și pentru examenele de promovare în cariera didactică.

Punctul 3. Avizarea Regulamentului de organizare și funcționare a Centrului de Creație al Artelor Vizuale Contemporane (CCAVC).

Punctul 4. Avizarea Procedurii de tutorat la nivelul Facultății de Arte și Design.

Punctul 5.Diverse Discutarea proiectului Regulamentului de organizare și funcționare a Consiliului Facultății de Arte și Design, cu propunerea de reluare a analizei și de supunere a acestuia spre avizare în cadrul unei ședințe viitoare a Consiliului Facultății.

De
Pre *ANDREESCU*

CONVOCATOR

pentru şedinta Consiliului Departamentului Design şi Arte Aplicate
din data de **09.10.2026,** ora 8.45

Ordinea de zi:

1. Avizarea posturilor didactice pentru care se organizează concurs şi examen de promovare in cariera didactică pentru semestrul I al anului universitar 2026-2027 şi a referatelor justificative privind necesitatea organizării concursului şi a examenului de promovare pentru aceste posturi

2. Diverse

Conf.univ.dr. Valentina Ştefănescu

Conf.univ.dr. Alexandru Bunii

Conf.univ.dr. Sergiu Zegrean

Conf.univ.dr. Cristina Lazăr

Lect.univ.dr. Eniko Szucs

[redacted]

Director Departament Design şi Arte Aplicate
Prof.univ.dr. Iosif Mihail[redacted]

Extras
din Procesul verbal

încheiat azi, data de 09.10.2026, în urma şedinţei Consiliului Departamentului Design şi Arte Aplicate, asupra următoarelor puncte de pe ordinea de zi:

1 Avizarea posturilor didactice pentru care se organizează concurs şi examen de promovare in cariera didactică pentru semestrul I al anului universitar 2026-2027 şi a referatelor justificative privind necesitatea organizării concursului şi a examenului de promovare pentru aceste posturi

35 Lector universitar

Comunicare vizuală I;
Bazele ilustraţiei digitale I;
Design grafic- compoziţie V;
Comunicare vizuală II;
Bazele ilustraţiei digitale II;
Bazele designului grafic II.

36 Lector universitar

Compoziţie bi şi tridimensională I;
Artistic Anatomic studies I;
Artistic Anatomy for Characters I;
Studiul desenului I;
Anatomie artistică I;
Compoziţie bi şi tridimensională II;
Artistic Anatomic studies II;
Artistic Anatomy for Characters II;
Anatomie artistică II.

37 Asistent universitar
Studiul desenului I;
Anatomie artistică I;
Practica de specialitate;
Studiul desenului II;
Practica de specialitate.

Str Oituz nr. 4, 300086, Timişoara, România
Tel: +40-(0)256-592.900 (913)
Email: secretariat.arte@e-uvt.ro
www.arte.uvt.ro

38 Asistent universitar
Design grafic I;
Design grafic aprofundat - disertație I;
Design grafic II;
Design grafic pentru licență;
Promovarea produselor II.

39 Asistent universitar
Design de interior I;
Design ambiental I;
Practica de specialitate;
Design de ambient – compoziție V;
Design de interior II;
Design ambiental II;
Practica de specialitate.

40 Asistent universitar
Procesarea digitală a imaginii I;
3D Design I;
3D Design III;
Metodologia elaborării lucrării de licență I;
Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental I;
Design Biofilic I;
Procesarea digitală a imaginii II;
3D Design II;
Desen tehnic și proiectare CAD I;
3D Design IV;
Transpuneri virtuale ale spațiului ambiental II;
Design Biofilic II;
Metodologia elaborării lucrării de licență II.

Prezența conform convocatorului. Se avizează în unanimitate.

- Omis cele de omis -

Director Departament Design și Arte Aplicate
Prof. univ. dr. Iosi[redacted]

Str Oituz nr. 4, 300086, Timișoara, România
Tel: +40-(0)256-592.900 (913)
Email: secretariat.arte@e-uvt.ro
www.arte.uvt.ro